



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

ESCUELA DE POSGRADO

PROGRAMA ACADÉMICO DE MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON
MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA.

Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad
privada, Lima-2018

TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa

AUTORES:

Br. Otoy Tafur, Candice Catherine (ORCID: 0000-0003-1470-4351)

ASESOR:

Dr. Alarcón Díaz, Mitchel (PhD) (ORCID: 0000-0003-0027-5701)

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

Dirección de Educación y Gestión Educativa

LIMA- PERÚ

2019

DEDICATORIA:

A mis padres

Por su eterno cariño y dedicación

En especial a mi madre por enseñarme la
perseverancia para lograr mis objetivos.

Al Magister Max H. Chauca Calvo. por su
eterno apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTO

Nuestro agradecimiento a la Escuela de Post Grado de Maestría de la Universidad César Vallejo por habernos brindado la posibilidad de superación.

Nuestra gratitud a todos los catedráticos de maestría de dicha casa de estudios por sus valiosos aportes para el desarrollo de nuestra carrera profesional.

Al Doctor Mitchel Alarcón Díaz, por brindarnos valiosa orientación y dedicación para el logro de nuestro trabajo de investigación.

A la Universidad Autónoma del Perú, así como a sus docentes del área de inglés que me dieron todas las facilidades para la recolección de datos.

La Autora.



DICTAMEN DE LA SUSTENTACIÓN DE TESIS

EL / LA BACHILLER (ES): **OTOYA TAFUR, CANDICE CATHERINE**

Para obtener el Grado Académico de *Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa*, ha sustentado la tesis titulada:

ROLEPLAYING EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA-2018

Fecha: 15 de mayo de 2019

Hora: 9:30 a.m.

JURADOS:

PRESIDENTE: Dr. Yolvi Ocaña Fernandez

Firma:

SECRETARIO: Mg. Julio Bernal Pacheco

Firma:

VOCAL: Dr. Mitchell Alarcón Díaz

Firma:

El Jurado evaluador emitió el dictamen de:

Aprobar por unanimidad

Habiendo encontrado las siguientes observaciones en la defensa de la tesis:

.....

Recomendaciones sobre el documento de la tesis:

.....

Nota: El tesista tiene un plazo máximo de seis meses, contabilizados desde el día siguiente a la sustentación, para presentar la tesis habiendo incorporado las recomendaciones formuladas por el jurado evaluador.

Declaratoria de autenticidad

Yo, CANDICE CATHERINE OTOYA TAFUR, estudiante del programa de Maestría de la Escuela de Postgrado de la Universidad César Vallejo, identificada con DNI 10806465, con la tesis titulada: ROLEPLAYING EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS, EN ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA-2018

Declaro bajo juramento que:

- 1) La tesis es de mi autoría.
- 2) He respetado las normas internacionales de citas y referencias para las fuentes consultadas. Por tanto, la tesis no ha sido plagiada ni total ni parcialmente.
- 3) La tesis no ha sido autoplagiada; es decir, no ha sido publicada ni presentada anteriormente para obtener algún grado académico previo o título profesional.
- 4) Los datos presentados en los resultados son reales, no han sido falseados, ni duplicados, ni copiados y por tanto los resultados que se presentan en la tesis se constituirán en aportes a la realidad investigada.

De identificarse faltas tales como fraudes (datos falsos), plagio (información sin citar a autores), autoplagio (presentar como nuevo algún trabajo de investigación propio que ya ha sido publicado), piratería (uso ilegal de información ajena o falsificación, representar falsamente las ideas de otros), asumiremos las consecuencias y sanciones que de nuestra acción deriven, sometiéndonos a la normatividad vigente de la Universidad César Vallejo.

Lima, enero 2019.



PRESENTACIÓN

Señores miembros del Jurado:

En cumplimiento con la normatividad para la elaboración de tesis, se presenta a ustedes el trabajo de investigación titulado: “Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés, en estudiantes de una universidad privada, Lima-2018”. El objetivo general fue el Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la competencia expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

El documento consta de siete capítulos:

Capítulo I: Introducción donde corresponde los antecedentes, marco teórico, justificación, planteamiento del problema, hipótesis y objetivos.

Capítulo II: Marco metodológico donde corresponde la identificación de las variables, operacionalización de las variables, metodología, tipo de estudio, diseño, población, muestra y muestreo, técnicas e instrumentos de recolección de datos, métodos de análisis de datos y aspectos éticos.

Capítulo III: Resultados

Capítulo IV: Discusión

Capítulo V: Conclusiones

Capítulo VI: Recomendaciones

Capítulo VII: Referencias Bibliográficas

Anexos

Esta investigación se presenta con el propósito de determinar la influencia del Roleplaying, como método didáctico, para la mejora de la competencia expresión oral del idioma inglés en estudiantes matriculados en el nivel III de la asignatura Inglés de una universidad privada del cono sur de Lima.

Espero, señores Miembros del Jurado, que esta investigación se ajuste a las exigencias establecidas por la universidad y merezca su aprobación.

La Autora.

ÍNDICE DE CONTENIDO

	Página
CARATULA.	i
DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
PAGINA DE JURADO	iv
DECLARATORIA DE AUTENTICIDAD	v
PRESENTACIÓN.	vi
INDICE DE CONTENIDO	vii
ÍNDICE DE TABLAS	ix
ÍNDICE DE FIGURAS	xii
RESUMEN	xiii
ABSTRACT	xiv

CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

1.1. Realidad problemática.	16
1.2. Trabajos previos.	21
1.3. Teorías relacionadas a la investigación.	27
1.4. Problema de investigación.	62
1.5. Justificación e importancia.	63
1.6. Hipótesis.	64
1.7. Objetivos.	66

CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO

2.1. Tipo y diseño de investigación.	69
2.2. Variables y Operacionalización.	70
2.3. Población, muestra y muestreo.	74
2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos, validez y confiabilidad	80
2.5. Método de análisis de datos.	83
2.6. Aspectos éticos.	84

CAPÍTULO III: RESULTADOS

3.1. Distribución del grupo experimental.	87
3.2. Distribución del grupo control.	89
3.3. Análisis descriptivo de los resultados de la prueba de entrada y salida	90
3.4. Análisis de los resultados antes y después de la aplicación del programa de Rol play sobre las dimensiones componentes de la variable Expresión oral.	95
3.5. Pruebas de Normalidad.	103
3.6. Análisis inferencial para la variable expresión oral en inglés antes y después de la aplicación del Role play.	104
3.6.1. Diferencias entre pre y post test del grupo control.	104
3.6.2. Diferencias entre pre y post test del grupo experimental.	105
3.6.3. Diferencias entre los puntajes Post Test del Grupo Experimental y el Grupo Control.	106

CAPÍTULO IV: DISCUSIÓN

4.1. Discusión	108
----------------	-----

CAPÍTULO V: CONCLUSIONES

5.1. Conclusiones	115
-------------------	-----

CAPÍTULO VI: RECOMENDACIONES

6.1. Recomendaciones	118
----------------------	-----

CAPÍTULO VII: REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	120
---	-----

ANEXOS	128
---------------	-----

Validadores

Organización de la variable dependiente: Expresión oral

Rubrica analítica para evaluar la sesión de roleplaying

Instrumento de evaluación de la expresión oral del idioma ingles

Matriz de consistencia

Matriz excell: Pruebas de entrada y salida

Prints de resultados SPSS: Descriptivos e Inferenciales

Artículo científico

Autorización de la Institución donde se realizó la investigación

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1	Principios del enfoque comunicativo 31
Tabla 2	Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (2001) 33
Tabla 3	Psicodrama, escuelas y técnicas. 39
Tabla 4	Competencia: expresión y comprensión oral. 55
Tabla 5	Técnicas e instrumentos para la evaluación de las competencias para el aprendizaje de una lengua extranjera (inglés) 59
Tabla 6	Población de estudiantes matriculados en la asignatura Inglés III correspondientes al semestre 2018 II de una universidad del cono sur de Lima. 74
Tabla 7	Conformación de los grupos: control y experimental 75
Tabla 8	Validez de contenido de la prueba de expresión oral) según el Coeficiente V. de Aiken. 82
Tabla 9	Validez de contenido de la prueba de expresión oral del idioma inglés. 83
Tabla 10	Nivel de confiabilidad de la prueba de expresión oral del idioma inglés. 83
Tabla 11	Categorías de la evaluación grupo experimental. 87
Tabla 12	Categorías en respuestas, según los ítems grupo experimental. 88
Tabla 13	Categorías de la evaluación grupo control. 89
Tabla 14	Categorías en respuestas, según los ítems grupo control. 90
Tabla 15	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada antes de la aplicación de la técnica Roleplaying. 91
Tabla 16	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada después de la aplicación de la técnica Roleplaying. 92
Tabla 17	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada después de la aplicación de la técnica Roleplaying. 93
Tabla 18	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada después de la aplicación de la técnica Roleplaying. 94
Tabla 19	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Contenido después de la aplicación de la técnica Roleplaying. 96

Tabla 20	Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Contenido después la aplicación de la técnica Roleplaying.	96
Tabla 21	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Comprensibilidad después de la aplicación de la técnica Roleplaying.	97
Tabla 22	Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Comprensibilidad después de la aplicación de la técnica Roleplaying.	97
Tabla 23	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Fluidez después de la aplicación de la técnica Roleplaying.	98
Tabla 24	Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Fluidez después la aplicación de la técnica Roleplaying.	98
Tabla 25	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Pronunciación después de la aplicación de la técnica Roleplaying.	99
Tabla 26	Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Pronunciación después la aplicación de la técnica Roleplaying.	96
Tabla 27	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Entonación después de la aplicación de la técnica Roleplaying.	100
Tabla 28	Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Entonación después la aplicación de la técnica Roleplaying	100
Tabla 29	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Precisión después de la aplicación de la técnica Roleplaying.	101
Tabla 30	Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Precisión, después la aplicación de la técnica Roleplaying.	101
Tabla 31	Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Recursos no verbales después de la aplicación de la técnica Roleplaying	102
Tabla 32	Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Recursos no verbales, después la aplicación de la técnica Roleplaying.	102
Tabla 33	Prueba de Kolmogorov Smirnov del grupo experimental.	103
Tabla 34	Prueba de Kolmogorov Smirnov del grupo control.	103
Tabla 35	Comparación del Pre y Post test del Grupo Control en la expresión Oral.	104
Tabla 36	Descripción de los puntajes entre el Pre y Post test del Grupo Control.	104
Tabla 37	Comparación del Pre y Post test del Grupo Experimental.	105
Tabla 38	Descripción de los puntajes entre el Pre y Post test del Grupo Control.	105

Tabla 39	Comparación del Pre y Post test del Grupo Experimental y Grupo Control.	106
Tabla 40	Descripción de los puntajes Post test del Grupo Experimental y Grupo Control	106

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1	Distribución de la muestra experimental según edad 76
Figura 2	Distribución de la muestra experimental según género 77
Figura 3	Distribución de la muestra experimental según ciclo. 77
Figura 4	Distribución de la muestra control según edad 78
Figura 5	Distribución de la muestra control según género 79
Figura 6	Distribución de la muestra control según ciclo. 79
Figura 7	Resultados expresión oral pretest grupo experimental 87
Figura 8	Resultados expresión oral posttest grupo experimental 88
Figura 9	Resultados expresión oral pretest grupo control 89
Figura 10	Resultados expresión oral posttest grupo control 90
Figura 11	Niveles de competencia según los grupos de evaluación dantes de la aplicación de la técnica roleplay 91
Figura 12	Niveles de competencia según los grupos de evaluación después de la aplicación de la técnica roleplay 92
Figura 13	Puntajes a nivel de grupos, según pre y post test 94
Figura 14	Resultados de las dimensiones de la expresión oral, según pretest 95
Figura 15	Resultados de las dimensiones de la expresión oral, según posttest. 95

Resumen

El presente trabajo de investigación “Roleplaying para mejorar la expresión oral del idioma inglés, en estudiantes de una universidad privada, Lima-2018” se realizó con dedicación y esmero teniendo en cuenta la importancia de las innovaciones metodológicas en el aprendizaje acorde con el proceso de cambios de nuestro sistema educativo y los efectos positivos, que se espera, ocasionen en la población estudiantil para que esta mejore en calidad y eficiencia.

Se describe una experiencia práctica del uso del Roleplaying (juego de roles) como estrategia para obtener una mejora significativa en la competencia expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima. Esta se basa en experiencias del uso de esta técnica para la formación en competencias de estudiantes universitarios. Siguiendo un diseño cuasi experimental, se aplicó un pre y posttest, estableciéndose cuatro niveles de evaluación: inicio, en proceso, logrado y destacado. Se recogieron los datos a través de la observación directa, por medio de un instrumento (lista de chequeo) el cual fue diseñado para esta investigación y que se sometió a las pruebas de validez y confiabilidad respectivas. De este modo, se pudo evaluar directamente la expresión verbal durante una sesión de Roleplaying.

El promedio global de la expresión oral en el grupo experimental según el posttest fue 15.40 y en el pretest 12.87. La comparación de los promedios mostró diferencia significativa ($p < 0.05$), como lo fue también la obtenida comparando los promedios globales posttest entre el grupo experimental y el de control. Se concluye que la técnica del Roleplaying mejoró significativamente la competencia de la expresión oral del idioma inglés.

Palabras claves: *Roleplaying, expresión oral enfoque comunicativo*

Abstract

The present research "Roleplaying to improve oral expression of English language, in students of a private university, Lima-2018" has been developed with dedication and care taking into account the importance of methodological innovations in learning according to the process of changes in our educational system and the positive effects expected, cause ,in the student population so that this improves in quality and efficiency.

It has described a practical experience of using roleplaying (juego de roles) as a strategy to gain a significant improvement in oral expression competence of English in students of a private university in Lima. This is based on experiences of using this technique for training in competences of college students. Following a quasi-experimental design, a pre and post-test was applied, establishing four assessment levels: beginning, in process, achieved and outstanding. The data were collected through direct observation, by a (checklist) instrument which was designed for this research and this was subjected to tests of validity and reliability respective. On this manner, it was possible to assess directly the verbal expression during a session of Roleplaying.

The global average of the oral expression in the experimental group according the posttest was 15.40 and 12.87 in the pretest. The comparison of averages showed significant difference ($p < 0.05$), as it was the averages obtained by comparing the posttest between the experimental and control group. It has concluded that the Roleplaying technique improved significantly the oral expression competence of English Language.

Keywords: *Roleplaying, Oral Expression, Communicative approach.*

I. Introducción

1.1. Realidad problemática

Es evidente que la realidad de la educación universitaria es el reflejo de la educación básica regular, los bajos niveles de comprensión lectora y su influencia en otras competencias son evidentes a través de las evaluaciones internacionales.

Hacia finales de la década de los noventa surgió en el ámbito internacional el interés por la evaluación del rendimiento estudiantil especialmente en los grados correspondientes a la Educación Básica Regular (EBR). La razón de este interés era comprobar como la mejora del indicador educación, reflejaba el progreso de un país. En esta coyuntura global la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE) desarrolló el Programa para la Evaluación Internacional de Estudiantes (PISA). Los datos recabados por estas evaluaciones han aportado datos importantes sobre el sistema educativo sus políticas así como los instrumentos promovidos por los países participantes. (Boccio y Gildemeister, 2016).

El Perú ha participado desde el 2001 en estas pruebas y a partir del 2009 cada tres años de manera regular, los resultados no coinciden con los esfuerzos desplegados tanto a nivel gubernamental como por parte de la plana docente, cada vez los resultados son más desalentadores en todas las materias pero en especial en el área de comprensión lectora. El año 2012 el Perú quedó relegado a los últimos lugares siendo superado por 64 países participantes, ocupando el último lugar en las tres categorías con los siguientes resultados: 368 para matemáticas, 373 para ciencias y 384 para comprensión lectora. OCDE (2015). Sin embargo a pesar de que en los últimos tres años los resultados mostrados indican que el Perú ha crecido en estos índices seguimos siendo últimos, pues de 70 participantes ocupamos el puesto 64. (Chauca, 2017).

El aprendizaje de lenguas extranjera también muestran los mismos niveles. A nivel internacional el informe EF-EPI sobre el índice del Dominio del Inglés publicada el año 2018 realizado a partir de una encuesta con 1,3 millones de participantes emitió los puntajes del dominio del inglés para más de 400 regiones y

ciudades en el mundo. Entre sus principales resultados encontraron que en general a nivel mundial el dominio de las competencias del inglés tuvo un progreso positivo. De acuerdo a los niveles definidos por el estudio 8 países llegaron al nivel significativo de progreso y 12 subieron a nivel muy alto especialmente de Europa donde las capacidades son las que mejor dominio tienen en el panorama mundial, sin embargo hay países de economías muy fuertes como España, Italia y Francia que mantienen persistentes deficiencias comparativas con países como Suecia que se encuentra en el primer lugar de dominio de las habilidades en inglés y los otros seis países de Europa que se encuentran entre los 10 primeros lugares. Resumiendo los resultados del estudio EF EPI África es el continente que destacó en su mejora del dominio del inglés comparando con los resultados del anterior estudio (2016) sin embargo Asia a pesar del nivel alto de inversión en la enseñanza no mejoró sus niveles. Latino América la región donde las economías son fluctuantes así como los tipos de gobierno ha decrecido aunque ligeramente pero se advierte una tendencia a la baja, como es el caso del Perú.

El caso del Perú no es un hecho singular al ocupar el puesto 59 hemos retrocedido con una tendencia a la baja los últimos 5 años, esto es evidente cuantitativamente si se compara los 50.5 puntos del 2016 a los 49.3 del 2017 obtenidos en este estudio y solo refleja las opiniones de la mayoría de personas que estudian o ha estudiado inglés en sus diferentes ámbitos, educación básica regular o en cursos desarrollados en las universidades, donde consideran los encuestados que su nivel de dominio solo llega al de elemental o básica (53%) y solo un 4% lo considera fluido teniendo más confianza en sus competencias lectoras y de redacción que las de tipo oral.

El Perú mediante el Ministerio de Educación ha marcado sus estrategias para enfrentar la celebración del bicentenario de su independencia (2021). El año 2014 firmó un convenio binacional con Inglaterra para la capacitación de docentes y el traslado de tecnología para el aprendizaje del inglés. El programa denominado inglés puertas abiertas al mundo tiene la meta de que 2021 todos los alumnos de las instituciones públicas del Perú logren egresar con una competencia comunicativa en inglés de Nivel B1, de acuerdo a los promedios a nivel internacional. Esta política tiene cuatro ejes estratégicos siendo dominio del

Minedu: La enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la Educación Básica y para su perfeccionamiento de su uso en la Educación Superior. Se supone que el logro de este objetivo generará un capital humano más productivo a partir del dominio de un idioma global que le permita un progreso económico, profesional y cultural

En el Perú según la Unesco, son más de 2 millones de estudiantes del nivel secundario de tipo público representando un 57% de los estudiantes de aprenden inglés de manera obligatoria un 46% lo aprenden en escuelas privadas, por otro lado un 46% lo llevan por segunda vez en sus estudios universitarios, el resto en diferentes programas presenciales o en online. British Council Educational Intelligence (2015).

El promedio de horas de aprendizaje son de dos horas a la semana por cinco años, siendo este uno de los cambios que propone el programa de inglés puestas abiertas al mundo que pasarían de 2 a 5 horas semanales haciendo un total de 360 horas al año. El ministerio estima que con este cambio los estudiantes podrían egresar con un Nivel A2.

La realidad de esta propuesta que ya ha sido puesta en marcha en centros educativos estatales con jornada completa, no es real o se ha logrado a medias en poco colegios nacionales, el hecho de aumentar horas no solo compete al tiempo que deberá ser asumido por el estudiante sino se debe gestionar por un lado el aspecto de infraestructura pues al desarrollar más horas en la enseñanza del idioma se necesitan los ambientes y laboratorios adecuados para realizar las actividades de metodología tipo comunicativo y técnicas participativas. En el Perú la mayoría de centros educativos trabajan en dos turnos el primero empieza a las 8 am y termina a la 1 pm, el siguientes turno empieza casi inmediatamente con una diferencia en algunos casos de 5 minutos lo que lleva a los problemas de cruces de horarios, de esta forma la enseñanza se sigue basando en actividades mayormente de las competencias lectoras y escritas. El tema de la motivación del alumno es otro inconveniente pues al aumentar el tiempo dedicado al aprendizaje del inglés, estos deberán quedarse más tiempo en el colegio lo que genera en muchos casos un desafío para el docente y para la gestión de infraestructura.

Sin embargo estos no son los únicos problemas, los cambios en los currículos periódicamente donde se insertan determinadas metodologías y estrategias a seguir por el docente así como los formatos para calificar hacen que estos deben estar en continua capacitación lo cual no es rentable pues mientras una certificación en instituciones de enseñanza superior cuestan hasta 500 soles mensuales el docente es el trabajador publico peor remunerado, con el consiguiente falta de interés y motivación, lo cual genera profesores de inglés poco especializados y en poca cantidad los que sí tienen la especialidad, recurriendo muchas veces las instituciones educativas a asignar docentes de otras especialidades con algún conocimiento del idioma para la enseñanza.

De la misma manera las metodologías usadas en la escuela, también se ven reflejadas el nivel universitario. Actualmente, en la EBR se trabaja solo en el nivel secundario, la enseñanza del inglés, contando con 2 horas a la semana en la mayoría de las instituciones educativas. Sin embargo, en el 2017, se propuso implementar un nuevo ajuste curricular que propone comenzar su enseñanza en los primeros años de escolaridad y con 5 horas a la semana en las Instituciones Educativas de Jornada Escolar Completa lo que en la práctica no se ha implementado en el 100% de instituciones educativas. Las razones pasan desde falta de ambientes y de docentes capacitados. Por lo tanto el conocimiento y las habilidades necesarias para el dominio de otro idioma se ven circunscritos al aula donde no existe nada de motivación y poco interés manifiesto para aplicar los conocimientos adquiridos en el ensayo de diálogos o la revisión de lecturas insertas en los libros de textos, además de otros elementos didácticos que son proporcionados para el reforzamiento de la competencia requerida. Paulatinamente esta predisposición trae como consecuencia la adopción de patrones de conducta de resistencia a realizar tareas desafiantes y con mayor riesgo de fracaso como es el caso del aprendizaje de las competencias de expresión oral, requeridas para el dominio de una segunda lengua. Por tanto, después de cinco años de haber cursado la asignatura de inglés en la etapa de la educación básica regular, el grado de eficacia comunicativa es muy bajo, gran parte egresan con un nivel básico y otros en menor porcentaje en el nivel intermedio. En términos generales los estudios realizados han demostrado que el estancamiento y retroceso en la

competencia comunicativa de nuestros estudiantes se debe a que lo aprendido se le olvida al no ejercitarse en contextos de interacción comunicativa cercanos a la realidad.

Desde hace muchos años el Roleplaying forma parte del repertorio de técnicas que usan los profesores de idiomas. Esto es especialmente cierto desde que el Communicative approach en la enseñanza de lenguas modernas fue reemplazando a un enfoque estructuralista al final de los años setenta.

La técnica de Roleplaying o juego de permite el aprendizaje de competencias específicas en diferentes ámbitos técnicos y profesionales por las características de la propia técnica es eficaz para que en pequeños grupos los aprendices aprendan a aprender ejercitando mediante la simulación (en escenarios semejantes a la realidad) de determinados roles las competencias que necesitaran en un futuro, el registro de estas simulaciones permite además que los participantes puedan analizar sus actitudes y reciban retroalimentación tanto de sus pares como del conductor o docente. Los resultados en diferentes experiencias han concluido que los juegos de roles constituyen una experiencia muy eficaz para la instrucción y desarrollo de competencias.

Como estrategia de aprendizaje la práctica de roles, permite experimentar situaciones de interacción donde los participantes (los estudiantes) ensayan y luego practican sus capacidades para la comunicación en una situación imaginaria. Esta práctica se realiza por tanto dentro de un medio adecuado y seguro en el cual los estudiantes pueden experimentar, mediante una acción semejante a la dramatización, sus destrezas para la comunicación de manera funcional, gestual, emocional e integral y no solo conocer la técnica y los conocimientos. De hecho en la práctica para el aprendizaje de idiomas el uso de la técnica no terminan solo en un ensayo de determinadas capacidades sino que el objetivo final tanto grupal como individual es adquirir precisión, un adecuado uso del vocabulario y de los conectores adecuados (conocimientos) sino también una buena pronunciación, entonación de acuerdo al contexto imaginado (habilidad y destrezas) además de una determinada actitud para enfrentar el reto del “saber hacer” . Hay que recalcar que los expertos en este tipo de estrategia hacen énfasis que es fundamental asegurar el aprendizaje mediante la constatación del logro del objetivo planteado

para cada sesión, este aspecto se logra mediante la crítica constructiva de los demás participantes sino también de la autoevaluación o autocrítica para analizar lo sucedido, recordar lo actuado, repasar los contenidos aprendidos, mejorarlo y poder aplicarlo en situaciones de la vida cotidiana. Las técnicas de aprendizaje activo como el Roleplaying, ha conducido a su aplicabilidad en casi todos los entornos de la enseñanza. Es conveniente, por tanto, empezar un recuento de las investigaciones que muestran el Roleplaying (juego de roles) como método didáctico para el aprendizaje de competencias desde las más básicas e instrumentales hasta las más elaboradas.

En estos tiempos donde la sociedad es global se necesita el dominio de la comunicación que permita al ciudadano peruano integrarse y adaptarse al constante cambio de las tecnologías y convertirse en ciudadano del mundo que maneja la información para actuar eficientemente tanto a nivel científico, tecnológicos, productivo o simplemente socialmente

1.2.Trabajos previos

Se describen estudios donde se utiliza el juego de roles como estrategia para obtener competencias en la expresión oral de una segunda lengua.

1.2.1. Trabajos previos internacionales

Villafuerte, Rojas, Hormaza, y Soledispa (2018) realizaron una investigación cuyos objetivos eran estudiar los estilos de aprendizaje de los estudiantes de una universidad ecuatoriana además de averiguar las motivaciones para practicar el inglés como una lengua extranjera a través del juego de roles (Role-play). La población a estudiar estaba compuesta por los estudiantes de dos universidades nacionales ubicadas en la región costera de Ecuador. La muestra estuvo compuesta por 158 estudiantes (108 mujeres y 50 hombres) en edades comprendidas entre 21 y 42 años los cuales tomaron parte de las prácticas del juego de roles dramático en el curso de inglés como lengua extranjera durante los años 2016-2017. Los instrumentos aplicados fueron: el Software de una Encuesta Social utilizada con estudiantes de pregrado; y un cuestionario tipo Likert, diseñado para este fin, por el equipo de investigación llamado Cuestionario de Motivaciones de los alumnos para practicar inglés a través del juego de roles. Los resultados

muestran la apertura de los participantes al aprendizaje cooperativo y el aprendizaje basado en tareas. Se concluye que los estilos de aprendizaje que los participantes prefirieron fue trabajar en grupos; situación que favorece la implementación del inglés como un idioma extranjero y prácticas de lenguaje a través del juego de roles.

Araujo (2017) llevo a cabo una investigación cuyo objetivo principal era determinar qué estrategia: las actividades abiertas con vacío de información y el juego de roles, era la más adecuada para el desarrollo de la expresión oral en alumnos que participaban en las clases de idiomas extranjeros, la investigación fue de corte cualitativo y el diseño del proyecto fue cuasi experimental. La población eran los estudiantes adultos que participaban en los cursos de enseñanza especializada de idiomas que se imparten en las Escuelas Oficiales de Idiomas de España. El tipo de muestreo utilizado fue intencional, se seleccionó tres grupos del Segundo Curso del Nivel Intermedio a los que daba clase el mismo docente en el período 2013-2014 de tal forma que representaban el 25% del total de los grupos, Se usó la técnica de observación y el llenado de un breve cuestionario como instrumento para la obtención de datos luego que participaron en ambas actividades. Los resultados indican que un mayor porcentaje de estudiantes que participaron en ambas actividades preferían la actividad abierta con vacío de información al juego de roles.

Ozbek, Comoglu, & Baran (2017) desarrollaron un estudio cuyo objetivo fue diseñar dos actividades: "introduciendo una innovación" y "role playing" en el aprendizaje de Segunda Lengua (SL) y evaluar cualitativamente los roles y resultados de los estudiantes turcos de lenguas extranjeras antes, durante y después de la implementación de las actividades. Los autores del estudio utilizaron un modelo de comunidad de indagación que consiste en la presencia cognitiva y la presencia social como un marco teórico para discutir los roles y los resultados. Los participantes fueron doce estudiantes y dos profesores de inglés de dos escuelas secundarias diferentes. Enseñar y aprender una SL tomó seis semanas. La primera actividad "introducir una innovación" permitió a los estudiantes desarrollar una innovación y presentarla en inglés en una sala de eventos. La segunda actividad "role playing" tenía cuatro escenarios diferentes en los cuales los estudiantes estarían involucrados; a) agencia de viajes; b) obtener el permiso de la familia para

salir; c) el restaurante y d) alquiler de un automóvil. Se encontró que las dos actividades en Second Lenguaje tenían varios requisitos en términos del docente, el estudiante y el entorno social y que diferían en las fases de actividad previa, actividad y post actividad en términos de resultados. Cuando los contextos de aprendizaje creados en este estudio se consideran en términos de presencia cognitiva, los resultados del efecto de interacción entre el profesor, el alumno y el entorno social fueron más altos en la actividad de juego de roles que en la primera actividad. La preparación escrita hecha antes de la actividad en ambos métodos de enseñanza influyó en el rendimiento de los alumnos. El hecho de que los alumnos en forma espontánea respondan a las preguntas sin seguir el escenario y que hayan encontrado la respuesta correcta a través de la discusión, afectó positivamente su presencia cognitiva. La actividad de juego de roles dio como resultado una mayor presencia social que la actividad de introducción de una innovación.

. Alabsi (2016) postuló que el vocabulario es un elemento primordial de la habilidad comprensivo y comunicativo de los estudiantes para el dominio de algún idioma. Sin embargo los estudiantes sauditas del curso de inglés se encontraron con muchos apuros con el aprendizaje del vocabulario, esta dificultad fue atribuida al uso extendido de métodos convencionales que se concentran en la repetición y el aprendizaje de memoria. Sostuvo además que el roleplay o juego de roles, ofrece una manera placentera de animar a los estudiantes a usar vocabulario apropiadamente en situaciones auténticas fingidas potencialmente. En un estudio cuasi- experimental con niñas de una escuela del nivel secundaria en Al-Madinah, realizó comparaciones post- prueba de logro de vocabulario entre dos clases de primer año. Uno el grupo experimental donde se les enseñó dos unidades de su libro de curso inglés a través del juego de roles, en el otro grupo (control) se le enseñó por los métodos tradicionales. La prueba T no reveló ninguna diferencia importante en la competencia de vocabulario en la prueba preliminar de ambos grupos; sin embargo, en la evaluación final del logro del vocabulario, al comparar las medias entre el G.E. y el G.C. había una diferencia significativa en favor del grupo experimental. Las pruebas comprobaron el efecto beneficioso de incluir el roleplay o juego de roles en la enseñanza de EFL.

1.2.2. Trabajos previos nacionales.

Broncano y Montoro (2017) en un trabajo de investigación desarrollado en el campo educativo cuyo objetivo era determinar si la aplicación de juego de roles mejoraba la capacidad de comunicarse oralmente en el idioma inglés en alumnos de secundaria. La población para esta investigación lo conformaron los estudiantes del tercero de secundaria de una institución educativa de Vicos. El estudio se desarrolló metodológicamente como un trabajo en el campo experimental, con un diseño cuasi experimental con grupos ya formados y que tenían las características definidas por los investigadores. Se tomaron evaluaciones antes y después a los dos grupos (control y experimental). Los resultados permiten aceptar la hipótesis pues al comparar las medias, rangos entre los grupos además de la prueba T Student para la hipótesis principal muestran un valor de significancia de $P \text{ value } p = 0,000 < \alpha = 0,05$. La conclusión a la que llegaron los investigadores fue que la capacidad de expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés mejora sustantivamente mediante la estrategia para el aprendizaje y enseñanza, juego de roles- Además que se incrementan otras habilidades incluidas en la competencia comunicativa.

Callañaupa y Enriquez (2017) en un trabajo de investigación sobre la aplicación de métodos y técnicas más apropiados para la enseñanza del idioma inglés, particularmente en la capacidad la expresión oral donde se observa mayor deficiencia. Determinar la relación entre la dramatización y sus dimensiones: juego de roles y simulación, fue el objetivo principal. A su vez busco encontrar el grado de relación de la técnica con la pronunciación, el acento y la fluidez. El tipo de investigación propuesta fue el sustantivo, el método el descriptivo, con diseño correlacional. La muestra estuvo constituida por el total de la población en un numero de 58 estudiantes matriculados en cuarto año del nivel secundario de una institución educativa pública del cono este de Lima. El tipo de muestreo fue censal. Como instrumentos se usó una encuesta diseñada a propósito para recoger datos y un test confiable y válido. Los resultados muestran que el 31.1% usan siempre o casi siempre la técnica de juego de roles y 32.7% emplean la simulación. Sobre la dramatización 34.5% de los encuestados afirman que casi siempre lo emplean y solo 6.9% consideran que se lo emplea correctamente. Con respecto a los

resultados específicos de los indicadores los resultados muestran que los participantes en un porcentaje de 67.1% consideran que han logrado un nivel bueno y excelente con respecto a la dimensión entonación y su indicador acento; Un 67.2% en el indicador entonación, 74.2 en el indicador ritmo. Con respecto a la dimensión fluidez y su indicador precisión un 93.1 considera que han logrado un nivel bueno y excelente de igual manera en el indicador pronunciación 67.2%. En general en la dimensión fluidez 93.1% de los participantes consideran que han logrado un nivel bueno y excelente. La correlación entre ambas variables fue de 0.906 y su valor de significación inferior a 0.05 por tanto se concluyó que la correlación entre las variables es directa, alta y significativa.

Álvarez y Panta (2017) realizaron un estudio que responda al problema más importante para el aprendizaje del inglés es la capacidad de comunicarse efectivamente. En opinión de los autores el problema es consecuencia no solo de la aplicación de metodologías inadecuadas sino principalmente las pocas oportunidades que tienen los estudiantes para comunicarse en situaciones reales y cotidianas para practicar los contenidos aprendidos. Su investigación se realizó basado en el método científico, fue de tipo explicativo porque busca la determinación tanto de la causa como del efecto. Se utilizó el diseño cuasi experimental de dos grupos aleatorios con pre y post test, El principal objetivo del estudio fue indagar si las actividades incluidas en la técnica de juego de roles contribuyen al aprendizaje del inglés de una institución educativa ubicada en la Región Arequipa. La muestra debido al diseño se conformó por secciones con un total de 43 participantes y no por el método aleatorio de un total de 110 alumnos del nivel secundario de la institución educativa Manuel Muñoz Najar en el año académico 2016. Respondiendo al diseño se conformó un grupo experimental con los 20 estudiantes que pertenecían a la sección de 5º "B" y un grupo control con los 23 estudiantes del 5º "A" Las técnicas utilizadas fueron los exámenes y encuesta y los instrumentos: pruebas orales para comprobar la mejora de la expresión oral y para evaluar el uso de la Técnica un cuestionario. Los resultados obtenidos mostraron que al inicio de la investigación un 85% del grupo experimental estaban en un nivel bajo (70%) y muy bajo (15%) y solo un 15% estaban en los niveles moderado (10%) y alto (5%). Con respecto al grupo experimental un 90% estaban

ubicados en los niveles bajo y muy bajo, solo un 10% estaban ubicados en los niveles Moderado (10%) y alto (0%) es decir no había diferencias significativas ambos se encontraban en situaciones iguales y homogéneas. Los resultados del pos test muestran diferencias significativas entre los grupos el grupo control 52% llegaron al nivel moderado ningún estudiante llegó al nivel alto. En el grupo experimental un 40% lograron el nivel moderado y un 35% el nivel alto. La conclusión principal fue que el uso de la técnica roleplay mejora la capacidad de expresión oral del idioma inglés.

León (2014) investigó la influencia de los métodos activos para que el alumno pueda desarrollar y utilizar de una manera eficiente las habilidades auditivas y lingüísticas para una mejor expresión oral y comprensión del idioma inglés. La población a investigar fueron alumnos del nivel básico de inglés de una sede del SENATI quienes mostraron muchas dificultades para comunicarse de una manera clara y pertinente Por tal motivo desarrollo la investigación para dar una respuesta a esta problemática planteándose estudiar y postular que técnicas participativas son las mejores para mejorar la expresión oral en sus dimensiones de la pronunciación, comprensión, fluidez y el dominio de la expresión oral en el discurso. El objetivo del estudio fue demostrar su influencia en la expresión oral. El estudio se basó en tomar dos grupos una para la aplicación del programa (experimental) y otro que serviría para comparar (control) a los cuales se les evaluó antes y después de la aplicación del programa (diseño cuasi experimental. La población estuvo conformada por los 60 estudiantes de Mecatrónica del SENATI, La Esperanza con sede en la ciudad de Trujillo. La muestra total seleccionada fue de 27 estudiantes a los que se aplicó una prueba para establecer la equivalencia inicial, y un post test después de aplicar el tratamiento experimental para establecer si había diferencias entre los grupos. Los instrumentos para la recolección de datos, fueron las pruebas orales las cuales fueron validadas en su contenido por doctores tanto en educación y la especialidad de inglés. La validez se determinó mediante el Alpha de Crombach 0.88. De acuerdo a los resultados del grupo experimental estos mejoraron en su fluidez, pronunciación, comprensión y dominio verbal mostrando una diferencia significativa con respecto del grupo control ($p < 0.05$) según el posttest. El promedio global correspondiente al grupo control pasó de 7.78 en el pre test a un 8.08 del post test respecto a la expresión oral, en el grupo experimental, el pretest obtuvo

11.00 y el posttest 16.86 los que significa que se encontraron cambios altamente significativos por los que se concluyó el aprendizaje de la expresión oral del idioma inglés mejoran con el uso de técnicas participativas.

1.3. TEORIAS RELACIONADAS A LA INVESTIGACIÓN

Fundamentación científica.

Se desarrolla las bases teóricas para la fundamentación científica de las variables juego de roles (variable independiente) y expresión oral (variable dependiente). En el primer caso se presenta el desarrollo teórico-práctico de la técnica juego de roles. Asimismo, se considera a la expresión oral del idioma inglés, (variable dependiente) como la capacidad que consiste en comunicarse con claridad en su contenido, fluidez al hablar, buena pronunciación y entonación, precisión gramatical y adecuado uso de recursos no verbales que sostengan con coherencia el mensaje que desea expresar. Se toma en cuenta los conceptos relacionados con estas variables como son la formación por competencias y el enfoque comunicativo para el aprendizaje de lenguas extranjeras, El mismo que permite la interacción oral haciendo horizontal la enseñanza que se adapta a los alumnos y sus necesidades.

METODOLOGÍAS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRAJERAS

A través de las últimas décadas, ha habido diversas iniciativas para crear y desarrollar nuevos métodos para la enseñanza de idioma inglés, es importante reconocer que cada uno se apoya en determinadas teorías de la enseñanza y aprendizaje de otro idioma. Esta evolución de los conceptos se ha dado principalmente por las investigaciones en el área de la psicología del aprendizaje y su influencia en la lingüística. El resultado de estas ha generado información no solo sobre conceptos sino también sobre metodologías apropiadas y su adecuación para el logro del objetivo. Producto de ello han sido los nuevos diseños de currículos y la innovación de metodologías y técnicas dentro de las sesiones de enseñanza por parte de la plana docente además de la participación activa de los estudiantes.

A continuación, se describen las teorías que han tenido influencia en los modelos de enseñanza y aprendizaje de idiomas y que han tenido mucha y su influencia en las corrientes lingüísticas (el estructuralismo y el enfoque funcional).

Teoría conductista

Durante mucho tiempo, las teorías conductistas fueron el paradigma dominante en educación. Los estudios realizados por el psicólogo norteamericano John Watson representante de psicología empírica y los estudios posteriores realizados por Pavlov en los años 30 sobre los reflejos condicionados. Skinner desarrolla una serie de hipótesis de trabajo dentro de la teoría conductista, primero considera que es el comportamiento humano el objeto principal de estudio de la psicología. Que las personas emiten conductas a partir de la interacción de los estímulos y las respuestas, donde los estímulos introducen información en el cerebro y son las conductas producto de una reacción al estímulo previo. Las conductas que son favorecidas por efectos positivos posterior a su emisión, son las que se van a mantener lo que se confirman en base al condicionamiento operante estudiado por Skinner.

Esta concepción del aprendizaje dejaba de lado aquellos procesos que se encontraban entre el estímulo y la respuesta o entre estímulos y conductas y lo resumía a una asociación entre estímulo, respuesta o finalmente entre conducta y refuerzo. Esta concepción tuvo gran influencia entre psicólogos y pedagogos.

El modelo pedagógico (enseñanza programada) que se basa en la teoría conductista fomentaba la adquisición del conocimiento mediante la verbalización, repetición y la memorización de los contenidos de la materia sin tener en cuenta las necesidades del estudiante y el proceso para aprender y enseñar es estrictamente manejado, controlado e incluso condicionado y reforzado por el docente. Refuerzo que pueden ser de dos tipos: positivo (mediante la aplicación de estímulos verbales, gestuales y notas sobresalientes) y negativos que se manifiestan como (castigos, retiro de beneficios, calificaciones bajas o llamado a los padres).

Basado en el modelo de la teoría conductista se desarrollaron varios métodos para el aprendizaje de idiomas extranjeros, un ejemplo clásico es el método Audio lingual cuyas características está descritas por Brown (1994)

Brown (1994) señala:

El material nuevo se presenta en forma de diálogos. Se desarrolla con base en mímica y memorización de patrones. Las estructuras se enseñan mediante ejercicios repetitivos. Hay poca o ninguna explicación gramatical. Esta se aprende mediante analogías inductivas. Se da mucha importancia a la pronunciación. No se permite el uso de la lengua materna. Las respuestas exitosas se refuerzan inmediatamente y Se trata de evitar los errores por parte del estudiante (p.57).

De este método de aprendizaje el Audiolingual, se generaban clases cuyo contenido principal era utilizar ejercicios controlados, especialmente de sustitución, sin el uso absoluto de la lengua materna, que pudiera interferir el aprendizaje de la nueva lengua, insistiendo tanto en la imitación como en la repetición favoreciendo la mecanización para aprender el vocabulario y la pronunciación, esta práctica evidentemente no consideraba la capacidad creativa y espontanea que tiene la comunicación entre seres humanos, cargada de significados y valores individuales. El paradigma conductista como se puede deducir centraba el protagonismo del proceso enseñanza-aprendizaje en el docente quienes eran los que encausaban y planean las actividades y la evaluación de los mismos- Era obvio que este proceso necesitaba de otros planteamientos.

Teoría Cognitivista.

En contraposición a la teoría conductista surge a partir de investigaciones de los procesos internos, las respuestas a como se realiza el aprendizaje, como se procesa la información que ha ingresado en el individuo a partir de su percepción y por último como lo reproduce en otros contextos. Todos estos procesos se denominaron procesos cognitivos. Desde los más básicos como las sensaciones, las percepciones, la atención, la memoria o los más complejos como el pensamiento y el lenguaje afirmaban los propulsores de esta teoría, intervienen no solo percepción y el reconocimiento de las formas sino además en las clasificaciones, generalizaciones, análisis y síntesis de lo captado sino también de elaboración de los significados. Precisamente este último punto es la base para considerar que el estudiante está aprendiendo.

El aprendizaje significativo.

Según Ausubel (1983, citado por Muñoz, 2010) El aprendizaje significativo es un aprendizaje con sentido. De modo que para que un alumno aprenda debe construir su nuevo aprendizaje basándose en sus conocimientos previos. En este sentido el estudiante define y participa en los contenidos de su aprendizaje. El docente como mediador debe crear las estrategias para que el estudiante no solo se sienta motivado y dispuesto para aprender El aprendizaje es considerado un proceso activo donde el estudiante a partir de procesos mentales construye su conocimiento; la enseñanza debe facilitar este procesamiento mental mediante ejercicios graduados que optimicen la comprensión de los conceptos. Muñoz (2010). Otro aspecto de esta teoría se basa en que los conceptos deben ir de los más general a lo más específico. De esta manera el material pedagógico que se elaboraba estaba diseñado para superar el enfoque tradicional de adquisición de conocimiento mediante la repetición y el uso de la memoria, pasando al logro es un aprendizaje a largo plazo que además sea autónomo y estimulante.

Corriente Socio-Constructivista

Una vertiente que se derivó de la teoría cognitivista es la impulsada por Vygotski el socio-constructivismo. El concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZPD) tiene fundamental importancia ya que según el investigador es donde ocurre el aprendizaje, y explicada como la zona comprendida entre lo que los alumnos pueden hacer por si solos y lo que pueden hacer con apoyo de un instructor, sea este un profesor o un compañero de mayor experiencia. De esto se deriva lo que para Vygostki es la construcción del conocimiento a través de la interacción social. Es decir, para esta corriente, según Muñoz (2010) tanto el concepto social y la influencia del contexto sociocultural y su influencia están ligadas a la actividad mental del estudiante. En una pedagogía que deriva de esta corriente involucra tanto al docente como propiciador de contextos pedagógicos y al estudiante como ente activo quienes construyen su conocimiento de acuerdo a su grupo sociocultural.

El enfoque comunicativo

Una concepción pedagógica derivada de la teoría del aprendizaje propuesta por la psicología cognitivista y el constructivismo social es el enfoque comunicativo surge

a partir de la insatisfacción por los resultados de los métodos para el aprendizaje de lenguas extranjeras anteriormente descritos. Este nuevo enfoque re conceptualiza la función del lenguaje y propone una definición funcional y comunicativa del lenguaje, enfatiza lo importante de la interacción entre los procesos cognitivos y sociales para aprender una lengua extranjera.

Muñoz (2010) resume este enfoque para el aprendizaje de una lengua afirmando:

El aprendizaje de una lengua es exitoso cuando los estudiantes enfrentan situaciones de la vida que necesitan comunicación. En consecuencia, las clases se desarrollan con base en contextos y funciones del lenguaje, es decir lo que se puede hacer con el idioma: pedir, información, quejarse, invitar, argumentar, excusarse, etc. Esta concepción hace énfasis, también, en diferentes habilidades (escucha, habla, lectura y escritura) que se presentan de una manera integrada; así las clases son más centradas en los alumnos y hay uso de materiales auténticos (p. 76).

Tabla 1

Principios del enfoque comunicativo

PRINCIPIOS	
El fin a lograr es la competencia comunicativa	La lengua es más que un sistema de reglas, es un medio activo para la creación de significados
El lenguaje es creado mediante un proceso de ensayo-error.	Se hace énfasis en el significado más que en la forma.
Se hace énfasis en aprender a usar el idioma más que en aprender acerca del idioma	Los estudiantes participan activamente. El profesor es facilitador.
Los estudiantes son los responsables de su propio aprendizaje. El profesor les suministra las herramientas (Estrategias de aprendizaje	Se introducen situaciones de la vida real.
La motivación por el aprendizaje es intrínseca.	Las lecciones incluyen mucha interacción.
Las lecciones incluyen mucho trabajo en grupo y en parejas.	Se hace énfasis mayor en la fluidez que en la precisión.
El currículo se planea alrededor de las funciones comunicativas de la lengua (Invitaciones, disculpas, permisos).	La clase se centra en el estudiante.

Nota: Tomado de Muñoz (2010)

Marco contextual histórico del enfoque comunicativo

En el campo de la educación las necesidades surgidas del proceso de la globalización total han hecho imprescindible el desarrollo de tecnologías aplicadas

para articular al estudiante universitario con el mundo, una de las competencias básicas es la comunicación en otros idiomas fundamentalmente el inglés como idioma universal.

A través de la historia del aprendizaje de idiomas se han desarrollado muchos métodos y cada uno de ellos ha jugado un papel importante en el devenir histórico

Haciendo un recuento histórico sobre estos métodos para el aprendizaje de otras lenguas el griego o el latín se enseñaba a través de una gramática deductiva y generalmente se basaba en el aprendizaje de palabras aisladas (vocabulario). Esta técnica era llamada Método Tradicional o Grammar Translation Method. Con el tiempo, fueron surgiendo diversos métodos como respuesta a diferentes necesidades e intereses un ejemplo de ello es el denominado Army Method o Método del Ejército, en EE.UU. que en la década de 1950 se conoció como el Método Audio lingual. En Europa debido a la unificación se necesitó que la comunicación se uniformizara y esto pudiera favorecer no solo el aspecto social de la comunicación sino que como herramienta pudiera mejorar el intercambio económico, cultural, político y turístico de este modo surgió el Método Directo, o Direct Method. Surgieron, además, otros métodos, como el audiovisual, el natural, entre otros. Cada método se desarrolló de acuerdo al momento histórico, socio cultural y define y plantea determinadas estrategia, técnicas o procedimientos según la etapa educativa o madurez del aprendiz. A inicios del siglo XX surgieron una serie de teorías y corrientes lingüísticas que dieron la base teórica para el aprendizaje de lenguas extranjeras lo que en la actualidad se conoce como el enfoque comunicativo. MINEDU (2010).

Las corrientes que analizan el acto comunicativo tanto como proceso, uso y funcionalidad son la funcionalista, el que analiza el discurso y la pragmática. Además, desde la corriente del Estructuralismo, corriente influenciada por Chomsky enfatizan en el papel de la competencia lingüística. Sin embargo, es el funcionalismo a partir del cual existe una supremacía de la denominada competencia comunicativa.

Reyzabl (2002) afirma que en cuanto el enfoque comunicativo, para la enseñanza de las lenguas extranjeras, llega a los centros educativos por la década de los 90 se caracterizaba principalmente por la intensa interacción oral - escrita, de modo horizontal y que es flexible a las necesidades de los aprendices.

Por otro lado Nunan (2003) en un trabajo de recopilación y análisis de las metodologías para la enseñanza de lenguas extranjeras concluyo que bajo este marco se desarrollaron metodologías como la enseñanza basada en contenidos, en solución de problemas, y el enfoque de proyectos entre otras metodologías.

Muchos de los diversos enfoques y metodologías posteriormente aplicados se desarrollaron a partir de la propuesta del Marco Común Europeo de Referencia para la Enseñanza de Lenguas Extranjeras, bajo este punto de referencia se concibe al alumno aprendiz de una lengua como un agente social y se promueve el uso social de la comunicación. En la siguiente tabla se especifica los contextos y las tareas o acciones que tienen los contenidos de las sesiones de aprendizaje centrado en la acción, las mismas que se desarrollan mediante la comprensión, la expresión, la interacción, la mediación de textos orales y escritos.

Tabla 2

Marco Común Europeo de referencia para las lenguas (2001)

CONTEXTOS	ACTIVIDADES
La vida cotidiana	Relacionadas con la comida y bebida, desayuno, almuerzo, cena y los modales en la mesa. Celebración de días festivos. Trabajo, oficios y ocupaciones, Recreación, lectura y deportes.
Condiciones de vida	Condiciones socio-culturales y nivel económico, niveles de vida: costumbres regionales, sociales y culturales. Condiciones y tipo de vivienda.
Relaciones culturales	La familia las relaciones entre sus miembros y con otras estructuras sociales. Actividades según género Descripción de relaciones características entre adolescentes y otras generaciones incluyendo las de trabajo
Valores, creencias y actitudes	Descripción de actividades religiosas Actividades que competen a grupos profesionales y/o clases sociales, minorías étnicas. Participación de actividades donde se desarrolla valores, creencias, humor, etc.
Convenciones sociales	Saludar e interesarse en ofrecer apoyo y pedirlo.

Fuente Adaptado de Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de inglés, primera edición, por MINEDU, 2010. Lima, Perú

Enfoque Comunicativo o The Communicative Approach en el Perú

El enfoque comunicativo propuesto por el Ministerio de Educación, pone como centro de atención al estudiante y toda actividad, necesidad, motivaciones e intereses que manifieste para aprender el idioma inglés, este enfoque propone aprenderlo en situaciones simuladas o reales es decir en pleno funcionamiento, por eso los textos sugeridos contienen situaciones que describen la realidad como lo señala Marco Común Europeo de referencia para las lengua del 2001 las mismas que pueden ser desarrolladas de forma flexible.

El MINEDU (2010) considera como propósitos principales los siguientes:

Brindar a los estudiantes las oportunidades de poner en práctica estrategias comunicativas, sociales y de aprendizaje que les permitan aprender a comunicarse de manera asertiva.

Tener en cuenta los procesos cognitivos y metacognitivos que realizan para comunicarse y, a la vez, aprendan a aprender y a ser autónomos en su aprendizaje. Ya que la comunicación es un proceso cooperativo de interpretación de intenciones que se da en una relación social, los estudiantes, a la vez que desarrollan sus capacidades comunicativas, también irán adquiriendo de manera natural las reglas gramaticales, las mismas que les permitirán comunicarse con mayor eficiencia (p.8).

Si bien es cierto la programación y el desarrollo de las sesiones completas están discusión es un gran avance el considerar no solo los procesos cognitivos, sino los metacognitivos que son aquellos que buscan que el estudiante sea consciente de lo que aprende, cómo lo aprende y qué es lo que le falta para consolidar ese aprendizaje, además como usarlo en su ambiente natural.

Características del enfoque comunicativo.

El principal objetivo del aprendizaje del inglés es el desarrollo de la capacidad para comunicarse efectivamente por lo tanto es el enfoque comunicativo el que tiene más concordancia con las necesidades.

En el Perú sin dejar de prestar atención a los aspectos funcionales y estructurales del aprendizaje del inglés busca hacer posible mejorar su

comprensión en general, afinar con ello sus saberes e intereses (ampliando su flexibilidad, creatividad y mejores posibilidades de razonar y resolver problemas).

El MINEDU (2010) señala además que “al permitir su participación en las situaciones comunicativas que pudieran surgir en sus relaciones con otras personas que hablan un idioma diferente al propio” (p.7). De esta manera además la autoestima del estudiante se eleva

Las características principales del Enfoque Comunicativo desarrollado en el Perú son:

- Desarrolla herramientas que propicien y motiven la participación de los alumnos de manera constante. Es decir, aprendizaje en pleno funcionamiento.
- Mediante el establecimiento previo de situaciones comunicativas lo más cercano a las necesidades de los alumnos la metodología se adapta a las motivaciones, necesidades e intereses del aprendiz.
- La base de todo aprendizaje es el contenido de los textos estos deben ser completos, coherentes, elaborados según las reglas de la gramática pero con un propósito funcionalmente comunicativo en un contexto real.
- Enseñanza del idioma en espacios simulados. Donde los estudiantes participan y reaccionan en situaciones imaginadas, escritas por ellos mismos y se sienten parte de ella de una manera realista.
- Rol del docente. Es generar las situaciones comunicativas de uso práctico lo más cercano a la realidad, en un determinado contexto.

Otros investigadores como Ur (2000) afirmaba que “el maestro tiene que crear las oportunidades para usar las nuevas estructuras en actividades controladas, el maestro y el alumno se preocupan por conseguir que el lenguaje sea correcto: formando sonidos correctos, palabras, oraciones” (p.103).

Propósitos del área de inglés según el Diseño Curricular Nacional (MINEDU)

Con el propósito de fortalecer las competencias comunicativas del estudiante que aprende otro idioma, el estado peruano imparte las normativas específicas por medio del Diseño Curricular en el área de inglés. La entrega de las Orientaciones

para el Trabajo Pedagógico contribuye a mejorar los procesos pedagógicos y desarrollar esas potencialidades en el alumno brindándole las oportunidades necesarias que le permita comprender y expresarse en otro idioma de manera funcional, las propuestas contenidas en este documento son flexibles y muestran diversos caminos para lograr esta meta: la comunicación de necesidades, peticiones, pedir y dar información personal o de lugares, etc. Además, la posibilidad de expresar sus sentimientos y emociones, en diferentes contextos e interlocutores y fuentes de información que están en inglés. La esencia es la competencia comunicativa se expresa en base a la interrelación de los conocimientos, las habilidades, las actitudes y los valores con las que el estudiante asumen o enfrenta cada situación, al hacer han sido puesto en funcionamiento una serie de capacidades y procesos internos que no pueden comunicar nada con efectividad si lo hacen de manera independiente sino de manera integral e interactiva. Un ejemplo de ello son los recursos no verbales que acompañan a la expresión oral.

Pontón (2013) respecto al enfoque comunicativo afirma que este método se basa en la idea de que el aprendizaje de idiomas con éxito llega a través de tener que comunicar un significado real. Cuando los alumnos están involucrados en la comunicación real, sus estrategias naturales para la adquisición del lenguaje se utilizarán, y esto les permitirá aprender a usar el lenguaje.

Agrega el autor que con esta metodología se busca la capacitación del alumno para que logre paulatinamente la capacidad de una comunicación real, por eso refiere, se llama a este método enseñanza comunicativa de la lengua. Los recursos materiales del cual hace uso para este propósito son los más auténticos posibles (textos y grabaciones) que procuran ser lo más reales o similares a los que encontrará el alumno fuera del aula de clase.

Por tanto, la enseñanza que se limitaba como recurso de aprendizaje la repetición y memorización de fonemas, sílabas o palabras o frases sin contexto, no tienen razón de ser. En este sentido la enseñanza que propone el enfoque comunicativo haciendo uso del aprendizaje de estos contenidos, incluido el uso además de las oraciones, proposiciones, funciones y reglas es la más real posible pues el objetivo no es usar la nueva lengua por si misma sino por con la finalidad

de transmitir y recepciones una comunicación efectiva que le permita conocer por ejemplo información de un nuevo lugar a donde va a pasar su vacaciones, pedir información por los lugares turísticos cercanos, el costo y ubicación de los hoteles, el costo de traslados o alquileres de un auto o leer las noticias locales por medio de revistas y periódicos.

Introducción al Roleplaying (Juego de Roles).

La incorporación de nuevos métodos al proceso de enseñanza – aprendizaje han generado una gran resistencia tanto por los docente como por los estudiantes, algunas explicaciones a esta reacción van desde la ansiedad a lo desconocido, el estado de confort que implica realizar lo mismo cada año, sin alterar los criterios ya consolidados sobre el proceso y su evaluación, especialmente de docentes de amplia experiencia y por último la sensación de que siempre hay cambios en la metodología y los resultados no varían significativamente.

Por este motivo los métodos que incorporan las técnicas participativas ofrecen a los estudiantes que se constituyan en elementos activos del proceso de enseñanza – aprendizaje. En este proceso van a intervenir si bien es cierto sus concepciones previas también ofrece la oportunidad de la interacción de sus ideas con los otros estudiantes, el docente y sus experiencias propias acumuladas.

Psicodrama: Origen del Juego de Roles (Roleplaying)

Para una comprensión más completa de las bases teóricas del juego de roles, tenemos que revisar las bases del propio psicodrama esto le va a dar sentido del porqué de sus amplias aplicaciones, especialmente en el campo de la enseñanza y formación de competencias.

Concebida y desarrolla por Jacob Levi Moreno el psicodrama como técnica ha sido usada en la psicoterapia de grupos que tiene sus orígenes en la improvisación teatral denominada también “psicoterapia profunda del grupo”. Es decir el tratamiento pasa del enfoque individual al tratamiento mediante el grupo en escenarios propicios para la interacción (métodos de acción). El individuo puede llegar a resolver sus conflictos internos con el apoyo del grupo terapéutico.

Más adelante Blatner (1988) afirmó que psicodrama es uno de los métodos que emplea la psicoterapia donde los pacientes hablan o actúan aquellos hechos importantes de su vida.

De la misma manera Emunah (1994) sostuvo que la actuación dramática refleja de algún modo el interior de un paciente con algunos contenidos fantasiosos, pero en las que expresa estados emocionales que le son difíciles de afrontar en la realidad, de esta manera esta experiencia en situaciones ficticias y segura los prepara para superarlas y poder cambiar patrones de conducta inadecuadas en otras con rasgos más adaptadas y que pueden pasar a ser parte de nuestro repertorio natural.

Diez años después, Perazzo (2004) argumenta que se trata de un proceso de co-creación, de invención grupal que inicialmente tiene como característica la espontaneidad y creatividad que relaciona por intermedio de la actuación de roles al individuo y al grupo. Se podría afirmar que en este momento tanto los personajes como las situaciones que se trabajan son reflejo de los intereses y necesidades del individuo grupo.

Por otro lado Martínez (2009) afirma que el psicodrama es un método que se diferencia del sociodrama en que el primero se centra en el individuo y el segundo en las relaciones entre grupos específicamente en sus relaciones y valores universales. En este sentido el grupo es el principal protagonista pues este y no el individuo que posee el contexto y los elementos necesarios propios del rol que representará el individuo.

López, Población and Cols. (2016) sobre el roleplaying pedagógico afirma que de las diversas técnicas de psicodrama, el role-playing o juego de roles es sin la de mayor uso y estudio en lo que se refiere a la enseñanza de competencias incluida la enseñanza de idiomas extranjeros. Esta técnica dejó de ser una actividad azarosa dirigida exclusivamente a la adquisición de conocimientos lingüísticos o simplemente para divertirse, convirtiéndose en una herramienta sensible y fina para: a) entrenar lingüísticamente, b) proveer una base cercana a la realidad para comprender y adiestrarse en las relaciones humanas en la propia cultura y en la

cultura extranjera y c) fomentar la espontaneidad, creatividad y desarrollo personal de los/as alumno/as.

Evolución del juego de roles

Como se observa en la tabla 3 el aprendizaje por medio de la técnica de roles y su aplicación en el campo pedagógico ha sido producto de una evolución que comenzó como se ha puntualizado en párrafos anteriores con el psicodrama pasando por la psicodanza que se caracterizaban en no tener normas estrictas y dejaban paso a la imaginación, el diálogo, la creatividad y la aventura del individuo.

Tabla 3
Psicodrama, escuelas y técnicas

ENCUADRES PSICODRAMÁTICOS	ÁMBITO DE APLICACIÓN
PSICODRAMA	• Para el individuo
PSICODANZA	• De grupo
(esquema de la personalidad completo)	• Para el público
SOCIODRAMA	• Pareja
(Se establece roles dentro de un esquema que relaciona sus personalidades y vínculos).	• Binomio padre-madre madre-hijo
	• De familia
	• Convivencia
	• Laboral
	• Instituciones
APRENDIZAJE DE ROLES	• Pedagógico
(se desarrolla el aspecto individual, es personal y directo)	• Entrenamiento
JUEGOS DRAMÁTICOS	• Pedagógico
(enriquecimientos de roles ya desarrollados)	• Entrenamiento

Nota: Tomado de Martínez (2009)

Desde hace muchos años el role-playing forma parte del repertorio de técnicas que usan los profesores de idiomas. Esto es especialmente cierto desde que el Communicative approach en la enseñanza de lenguas modernas fue reemplazando a un enfoque estructuralista al final de los años setenta. Sin embargo, los comentarios de los docentes sobre la técnica no han sido muy favorables y el argumento principal para no usar el juego de roles en sus clases era porque en sus intentos encontraban que ningún alumno/a quería hacer voluntariamente los Roleplaying que estaban formulados en el libro de texto, ya que se sentían muy

tímidos, ansiosos y hasta violentos, los docentes por su parte no se sentían preparados para lidiar con estos factores emocionales implícitos.

Aprendizaje de roles

Martínez (2009) afirma que el aprendizaje de roles constituye una técnica tanto de aprendizaje como de desarrollo de la formación teórica adquirida por el alumno en el aula. La experiencia aporta también al desarrollo de competencias para enfrentar y solucionar situaciones conflictivas debido a mejora significativa del manejo de relaciones humanas. Debido a esto es muy utilizado para el aprendizaje de competencias específicas en el campo técnico y profesional debido a que el estudiante es puesto a prueba en situaciones similares a los reales cuando ejerza su profesión donde deberá hacer uso de manera integral de todos sus recursos para enfrentar estas situaciones en un ambiente controlado. Se trata pues de una integración funcional. (p. 221).

El Roleplaying permite al alumno según Martínez, Cibanal, y Pérez (2007) tomar conciencia de una manera racional de sus propias fallas, lo que le lleva generalmente a una revisión profunda y una mejora personal. Este sería el efecto del denominado Roleplaying terapéutico (psicodrama). Las etapas pasan desde una escenificación de una situación que sirve de una manera relevante para la exploración y posterior diagnóstico del cual se desprende la comprensión y corrección de aquellos aspectos o respuestas que resultaron incorrectos o inadaptados para el manejo de la situación estos aspectos se consideran inadecuados para sus redes vinculares, sea del sujeto, de la pareja, familia o grupo.

Por otro lado en el Roleplaying pedagógico, aunque el proceso es muy parecido; la diferencia es que el acento se pone más, en un rol concreto delimitado y se trabaja centrado en él, como en la mejora de la fluidez expresiva o lectora de una lengua extranjera. El aprendizaje se va dando progresivamente una vez aclarados, aquellos aspectos poco desarrollados, inadecuados y en algunos casos inexistentes, como cuando se aprende un nuevo idioma.

Las semejanzas están, pues, más en el terreno de las bases teóricas y los mecanismos de acción y las diferencias están más en el área metodológica.

Para López, Población, and Cols. (2000) la finalidad del Roleplaying tipo pedagógico es la de aprender a aprender competencia que se adquiere en un espacio de interacciones entre seres humanos y también objetos inanimados adquiriendo experiencias mediante el ejercicio de roles en diferentes áreas.

En resumen esta técnica Roleplaying o juego de roles tiene como elementos el drama, el juego y la improvisación y se basa en fundamentos científicos y pedagógicos, fue utilizado en la psicología clínica y social-comunitaria sin embargo las investigaciones desarrolladas en ambientes escolares y universitarios descubrieron que la técnica podía ser mucho más que una técnica motivacional y que usándola de una manera adaptada a las metas del silabo, se convirtió en una eficaz herramienta pedagógica debido influencia que ejerce en el aprendizaje la escenificación y representación de papeles o juego se situaciones variantes de las reales pero en completo control de las consecuencias que se ejercita por este método de entrenamiento que permite que los aprendices ejercer una identidad muy distinta a la propia y enfrentar o solucionar situaciones hipotéticas de una manera informal pero lo más realista.

Los objetivos de esta técnica fueron en un inicio: fomentar la comunicación en el grupo y aumentar la participación. No existe guion ni diálogo establecido. Esta técnica en el proceso de enseñanza y aprendizaje de competencias básicas como la comunicación es muy importante ya que tiene la ventaja de desarrollar las habilidades básicas como es la expresión oral. Para autores como Antonini y Fernández (1986) la técnica del roleplay motiva y aumenta el desarrollo de la interacción esencialmente comunicativa en estudiantes o aprendices de una segunda lengua desarrollando además la capacidad de trabajar cooperativamente. Afirman además a raíz de sus investigaciones, que el desarrollo de habilidades propias de una comunicación fluida y natural como cuando se pide un servicio, uso de modales en la mesa, esperar o preguntar por su turno, expresiones de alegría y emociones son de mejor incorporación en el bagaje de expresiones idiomáticas del aprendiz de idiomas después de usar la técnica de roleplay. (Álvarez y Panta 2017. p.23).

Con respecto a las bases fundamentales del Roleplaying Betancourt (2005) señala que en la práctica natural del juego se van ir desarrollando las actitudes del

alumno, en estas simulaciones, la mayoría de contenido fantasioso, aprende a enfrentar obstáculos correr riesgos, este entrenamiento amplía la conciencia sobre su identidad, sobre su autoconcepto más claro, realista, dinámico y creativo, esto favorece una adaptación psicosocial adecuada y exitosa, la cual propicia la audacia, la apertura a los cambios no solo la repetición o el seguimiento de reglas. Considera además que esta técnica promueve en un marco de libertad el desarrollo integral el uso de sus recursos y el reconocimiento de sus potencialidades.

El hecho de enfrentar situaciones simuladas en el juego, no está exento que estas contengan de por si cierta incertidumbre. Con respecto a esto el autor explica que es bueno preparar a los niños para que la toleren, pues en el transcurso de sus vidas van a tener que enfrentar este tipo de situaciones y es en la escuela donde se puede ensayar la mejor manera de enfrentarlas de esta forma se contribuye adecuadamente en la educación de los alumnos. El propio proceso educativo propicia la creatividad y el trabajo colaborativo cuyas metas u objetivos no se logran en un día de labor sino que es producto de un proyecto a desarrollar lo que lleva tiempo y tolerancia. El desarrollo de estas aptitudes en el estudiante genera una persona flexible para aceptar las fallas, la incertidumbre y tolerar las contradicciones entre sus esfuerzos y la realización de sus metas que en muchas oportunidades lo harán sentirse inseguro e incómodo con sus propias actuaciones.

Por último, el programa de Roleplaying desarrollado en la presente investigación se basó en las técnicas en las que el alumno pasivo es transformado en parte activa del aprendizaje lo que se conoce con el nombre de técnicas de aprendizaje activo.

Estas técnicas incluyen el uso de preguntas abiertas a los alumnos, la lectura, la escritura, la resolución de problemas, desarrollar una exposición o que los propios alumnos sean los encargados de dar una clase, Roleplaying, entre otras. Las técnicas de aprendizaje activo ponen el énfasis en el desarrollo de las habilidades del alumno, sobre todo en las de más alto nivel, como son el análisis, la síntesis y la evaluación. Además, incrementan la motivación del alumno.

En España, realizó un estudio cuyo principal objetivo fue determinar la influencia del Roleplaying en el proceso de enseñanza – aprendizaje de competencias.

Martínez (2010) con respecto a la influencia de los juegos de roles concluyo:

a) El Roleplaying es una importante y potente herramienta metodológica para el proceso de enseñanza – aprendizaje. b) El Roleplaying se constituye como elemento integrador de la teoría y la práctica. c) Los estudiantes implicados en el estudio valoran muy positivamente la utilización del Roleplaying en su proceso de enseñanza–aprendizaje, aunque inicialmente les provoca resistencia y rechazo. d) Los estudiantes implicados en el estudio identifican que el Roleplaying les permite hacer frente a la ansiedad, el temor, las dudas ante futuras situaciones reales de cuidado. e) Los estudiantes implicados en el estudio valoran muy positivamente la participación activa y la interacción con los docentes en el proceso de enseñanza – aprendizaje a través de la realización del Roleplaying. f) El trabajo de equipo/grupo realizado a través del Roleplaying es identificado por los estudiantes implicados en el estudio como un aspecto muy positivo en su aprendizaje. f) Los profesionales (exestudiantes) identifican como muy positiva la realización de los Roleplaying tanto para su actividad profesional como para su desarrollo personal. g) Los docentes identifican el Roleplaying como herramienta fundamental para la adquisición y evaluación de competencias, actitudes y habilidades por parte de los estudiantes implicados en el estudio de referencia (p.416).

Richards y Rogers (2001) resume las aportaciones de este método:

Proporciona la práctica para toda tarea

Mejora la motivación

Permite el aprendizaje natural

Puede crear un contexto que apoye el aprendizaje

Richards y Rogers (2001) el objetivo es “liberar la actividad de la dependencia del profesor para que los estudiantes comiencen a interactuar como socios iguales en un intercambio” (p.12).

Concepto

Según el MINEDU “El juego de roles es una actividad que de por sí tiene gran influencia en el desarrollo del proceso interactivo. Por lo expuesto denota que se trata de un proceso interactivo oral se desarrolla las capacidades vinculadas a la comprensión y expresión oral” (p.65).

El role play en el aprendizaje del idioma inglés

Según el MINEDU en Orientaciones para el trabajo pedagógico (2010) para el aprendizaje de la competencia expresión oral del idioma inglés el estudiante debe realizar “actividades comunicativas como: el juego de roles, discusiones, juegos, proyectos y otros que llevan al estudiante a comunicarse”. (p.64). La participación activa del estudiante en estas actividades tiene el objetivo de desarrollar la fluidez, precisión y eficacia en el uso del idioma extranjero, tanto en el manejo de temas generales como la expresión clara y precisa de sus ideas asimismo el manejo gramatical adecuado y por supuesto una comunicación espontánea

A propósito de esto Ladausse (1987, citado por Álvarez y Panta, 2017) afirmaba sobre el papel de esta técnica lo siguiente:

“Una gran variedad de experiencias pueden ser traídas al salón a través del role play, el alcance de funciones, estructuras y áreas del vocabulario que pueden ser introducidas van más allá de los límites que otro grupo de actividades, tales como conversación, juegos de comunicación o ejercicios humanísticos” (p.23).

Fases:

Para esta investigación, se puso en práctica un programa completo de actividades con una conexión entre lo aprendido en las aulas con la vida diaria y una coherencia con los contenidos aprendido en el aula. Los textos entregados como guía no evitaron la creatividad y la improvisación, sino que estaban dirigidas al diseño de actividades concretas, lógicas y ordenadas, que permitan también la interacción con sus compañeros, la sociedad y con el medio ambiente. Además, una adecuada evaluación mediante la observación y las rubricas diseñadas.

Las actividades desarrolladas en la investigación consistieron en una serie de tres fases:

- I. Preparación del rol y el terreno. En esta fase se muestran algunas actividades según la actividad definida para aprender, las primeras de cada sesión consistían en actividades lúdicas con el fin introducir al estudiante en los objetivos de la técnica del roleplay en confianza, además de motivar su participación espontánea.
- II. Actuación y ensayo del rol e improvisación. En esta fase los estudiantes haciendo uso de las tarjetas guías que contienen los diálogos de acuerdo a los roles respectivos y la información de deben compartir y ensayar hasta el punto que puedan actuar o dramatizar, improvisando en cuanto su creatividad permita.
- III. Discusión y mejoramiento de la dramatización. En esta fase los aprendices trabajan en grupos pequeños con el objetivo de llegar a una solución con respecto a a un problema y/o una tarea.

Objetivos de la técnica juego de roles usadas para el aprendizaje del inglés fueron las siguientes.

1. Aumentar la motivación para una mayor participación de este modo se fomenta la comunicación en el grupo.
2. Mostrar situaciones reales de comunicación manejando diversos contextos que pueden llegar a ser problemáticos.
3. Desarrollar la capacidad de autocrítica y de retroalimentación dentro del mismo grupo para tomar decisiones rápidas y lograr cambios adecuados.

Ladousse (1987) afirma:

Para organizar y poder llevar a cabo estas actividades se proponen algunos factores para tener en cuenta como son: “el nivel, el tiempo, objetivo, vocabulario, organización, preparación, calentamiento, procedimiento, seguimiento, observaciones y las variaciones o cambios. Los ejercicios de role play están diseñados teniendo en cuenta estos factores, permitiendo todos estos elementos una mejor evolución de clase”. (p.21)

Un aspecto fundamental en el uso del Role play dentro del proceso de enseñanza –aprendizaje de un nuevo idioma es la oportunidad de que en cada sesión se aprende hacer uso de una gran cantidad de vocabulario en contextos determinados además permite acceder al uso de expresiones propias del lenguaje y que se aplican en un futuro campo laboral o actividad relevante para el alumno.

El aprendizaje mediante el ensayo y uso práctico del vocabulario en situaciones muy parecidas a la realidad como se hace con el Role play hace percibir que estas situaciones en un contexto de juego sean relevantes porque permite acceder a conocimiento significativo.

Otras ventajas en el aprendizaje en general:

- a) Fomenta la socialización a partir del desarrollo de juegos cooperativos donde la solidaridad, la igualdad, y el respeto a la singularidad en el progreso del aprendizaje son prioritarios.
- b) Desarrolla habilidades blandas como el trabajo en grupo y la capacidad de tomar decisiones creativas mediante juegos que simulan trabajos cooperativos de apoyo mutuo, no competitivos, permitiendo la solución de problemas inherentes al funcionamiento de todo el grupo.
- c) Los estudiantes identifican sus actitudes en referencia al material y roles que tienen que actuar tomando conciencia de sus potencialidades o carencias, de este modo, sus pensamiento respecto a sus capacidades se llevan al campo de la realidad y a las responsabilidades correspondientes para dar solución a los distintos aspectos de su aprendizaje lo que le permitirán enfrentar decisiones que llevan a sus correspondientes consecuencias.
- d) En general a tratarse de una técnica dinámica e interactiva que genera el desarrollo de la empatía así como la tolerancia al error propio como el del compañero. Los estudiantes llegan a entender que con estos juegos se puede aprender y además comprender aquellos aspectos de la personalidad que se necesitan explotar para dar fluidez y naturalidad a lo aprendido mostrando una gran riqueza expresiva.

Registro del Roleplaying (juego de roles)

Un aspecto importante para el control y la evaluación y el éxito en el uso de la técnica del juego de roles, es el registro observacional. De acuerdo a Peñarrieta y Faysse (2006) los elementos de registro serían los siguientes:

- a) Planillas de registro. El uso de este formato permite guardar las evidencias (acciones del participante en la técnica) de la observación para su posterior análisis de la actividad.
- b) Observación: Esta técnica permite describir objetivamente todo lo que se realiza durante cada una de las sesiones de rol play considerando sea el caso o actividad: la actitud, las conductas, el comportamiento, la apertura, la participación activa, neutra o pasiva, los comentarios e incluso la postura que muestra en participante.
- c) Registro de audio. Este elemento graba y guarda específicamente el audio de una sesión que permite analizar el contenido, el tono y la pertinencia de la discusión o discurso de los participantes para su posterior análisis.
- d) Registro de video. De la misma forma que el registro de audio este elemento se usa para el posterior análisis de las imágenes o videos que contienen evidencias del comportamiento y momentos donde usa los recursos no verbales para comunicarse durante el ejercicio de la técnica de roles

De a la variable dependiente los indicadores que mejoraría la técnica del rol play están definidas por las siguientes dimensiones: contenido, comprensibilidad, fluidez, pronunciación, entonación y precisión de la expresión oral apoyados por el uso de recursos no verbales del idioma inglés. A partir del proceso de aprendizaje de la competencia expresión oral basado en el Roleplaying. Técnica por lo general sigue las siguientes etapas; Preparación de un rol, el ensayo según las características y contexto donde interactúa el participante según su rol y la actuación propia del rol por último la discusión, la reflexión para su mejoramiento. (Anexo N° 3).

Factores que contribuyen al éxito del Roleplaying (juego de roles)

Según el MINEDU (2010) los siguientes son los factores que contribuyen al éxito de su aplicación en un salón de clases:

- Presentación cuidadosa de la técnica y sus objetivos además de dar instrucciones lo más clara posible.
- Asegurar que el nivel de dominio del estudiante de inglés sea el apropiado para el desarrollo inicial de la técnica contribuyendo así con su seguridad.
- Mostrar entusiasmo y desarrollar la motivación en el grupo.
- Hacer un ensayo previo bajo la dirección de docente. (p. 66).

El Roleplay y el aprendizaje de competencias del idioma inglés

Como técnica que forma parte de la metodología activa, el Roleplaying se puede definir como una técnica participativa que es muy eficaz para el aprendizaje especialmente de competencias y puede ser muy útil para el aprendizaje de idiomas. Además, al poner en práctica las habilidades comunicativas de los estudiantes, especialmente las orales, sigue los lineamientos fundamentales del enfoque comunicativo para el aprendizaje de las competencias del idioma inglés.

Esta técnica resulta particularmente útil para los que recién se inician en el conocimiento de un nuevo idioma, pues los ensayos grupales hacen que los estudiantes se sientan seguros y confiados de expresarse y vayan sumando sus logros sin que surjan los temores propios de un aprendiz que lo lleven a detener su aprendizaje de este modo los estudiantes entienden que en las conversaciones fuera de clase, en su lengua materna se cometen errores y estos han ido superándose durante el transcurso de su vida y esto no ha sido motivo para dejar de comunicarse.

Por otro lado, un aspecto importante de esta técnica es la observación y supervisión del docente desde un inicio de la representación pues no solo marca las pautas del contenido sino puede ayudar en las primeras etapas como por ejemplo como iniciar el diálogo mediante un saludo, presentarse y comunicar su profesión o actividad a la que se dedica, pues en estas etapas los alumnos podrían verse inclinados a usar su lengua madre para describir el contexto o la situación donde se desarrollara la representación, el juego de roles debe acercar a los

aprendices a situaciones lo más reales posible. Por ejemplo, pedir un servicio en la juguería del centro comercial, recibir una llamada telefónica o simplemente indicar una dirección a un turista.

Lo que se desprende entonces es que es un buen ejercicio para ir incrementando el vocabulario y cuando este conocimiento está afianzado, pueden empezar a representar roles más completos usando conectores, por ejemplo. Para ello la estructura del ejercicio se basa en un contenido programado de la cual surgen variantes en cuanto a los roles variando en algunos casos la edad, la condición física, algunos rasgos predominantes de carácter o personalidad, hábitos, etc. La variedad de situaciones que surjan genera mayor experiencia para intervenir en conversaciones.

Este tipo de juego hace que se despierten la motivación, el interés y la actitud espontánea a participar, la propia informalidad y la variedad donde la representación puede llegar a ser libre según vayan surgiendo los temas mantiene la expectativa, la curiosidad y por tanto la representación se hace espontánea y libre claro bajo ciertos criterios que cumplan los objetivos de cada una de las sesiones. Al final la meta es que los participantes logren la habilidad y la madurez para comunicarse de manera eficiente por lo cual los actores deben ser lo más comprometidos con su representación conociendo anticipadamente la descripción del rol a representar. En los niveles más avanzados o destacados se puede aumentar el nivel a uno más complejo e interesante debido que lo permite el manejo más fluido del estudiante. El uso de materiales amplía las posibilidades es por ello que las planificaciones de estas actividades han sido fundamentales, siendo premisa de cada sesión que esta deba ser preparada bajo un título, un objetivo y una consigna. Posteriormente el aprendizaje de competencias del idioma se pone a prueba cuando se hacen las consignas incluidas en el guion o contenido íntegramente en el idioma extranjero.

Castillo, Sánchez y Dávila (2013) afirman que esta técnica de dramatización puede ser particularmente efectiva en el desarrollo de habilidades del lenguaje oral en contextos interactivos y proporciona un formato para el uso de elementos de conversación de la vida diaria, tales como repeticiones, interrupciones, dudas, distracciones, cambios de tema y gestos en situaciones que tiene en cuenta los

intereses y experiencias del estudiante como: saludos / despedidas, pedir / dar información, solicitar asistencia, acuerdo / desacuerdo, opiniones, dar consejos, dar instrucciones, sugerencias, etc. (p. 9).

En resumen, el uso del roleplay como parte de las técnicas participativas hacen que las clases se desarrollen mediante actividades dinámicas mediante la inserción de diálogos, debates, conversaciones, representaciones dentro del juego de roles a diferencia de las usuales cuya metodología es una constante repetición y presentación de conceptos y ejercicios de memoria. Por último, se añade que el ejercicio de la técnica de roleplay desarrolla no solo el juicio crítico que permite la mejoría luego de la reflexión sino también la creatividad para solucionar problemas.

Expresión Oral en el idioma inglés.

El ámbito privilegiado dentro del enfoque comunicativo es la expresión oral, aquella competencia básica en la lengua materna que va desarrollándose paralelamente con el desarrollo del ser humano, es sin embargo, la competencia más difícil de dominar cuando uno aprende una lengua extranjera, Esta postura es básica si se considera competente a un estudiante en el uso de otro idioma cuando lo usa de manera concreta en las prácticas sociales.

La expresión oral manifiesta el impulso, como la necesidad de hombre en manifestar o hacer entender sus pensamientos, su interioridad, sus ideas y sus actitudes hacia las personas, las cosas y situaciones así como sus emociones y sentimientos de una manera precisa, clara que manifiesta sus experiencias.

Según MINEDU (2010), a través de su DCN para el área de inglés, un estudiante es competente para comunicarse en inglés cuando:

- Sabe cómo expresar sus emociones como alegría, sorpresa o puntos de vista con diferentes propósitos usando el inglés.
- Utiliza el lenguaje de acuerdo al contexto y los interlocutores que intervienen en la interacción oral expresando además sus sentimientos y emociones (sorpresa, alegría, miedo, tristeza u otros).

- Puede mantener la comunicación usando diversas estrategias como es el caso de los recursos no verbales o frases comunes a situaciones específicas.
- Describe lugares, comenta sucesos, hechos o situaciones cotidianas con una pronunciación precisa, con cohesión, lógica y precisión de acuerdo a la situación y las estructuras lingüísticas apropiadas.
- Interactúa con sus compañeros y expone sus ideas tanto de interés social como personal, desenvolviéndose con soltura y de manera comprensible. (p. 10).

En resumen, las capacidades son indicadores del aprendizaje y el desarrollo de la competencia expresión oral. Estas capacidades se van desarrollando a lo largo de la vida de forma progresiva de acuerdo a las demandas sociales.

Según Garrido (1994), desde el punto de vista funcional, afirma que uno de los fines del uso del lenguaje es la posibilidad de poder manifestar sus pensamientos, organizar sus ideas y describir su realidad, también permite conocer e interpretarlo y desenvolverse socialmente de forma eficiente pues muchas actividades desde las más comunes tienen al lenguaje como instrumento para manifestarse tal como el caso de expresar emociones y sentimientos, pedir o negar información, dar una opinión, agradecer, saludar en diferentes momentos, usando frases usuales y precisas al acontecimiento. Es decir, la comunicación en un sentido muy amplio

Finalmente es importante recordar que en la comunicación siempre existen tres dimensiones. La verbal –lo que se dice–, la vocal –cómo se dice– y la corporal –lo que expresa nuestro cuerpo–. El conjunto de esta información –verbal, vocal y corporal– la percibe el receptor y, de forma automática, analiza su mutua coherencia. Cuando se percibe esta última, concedemos credibilidad al mensaje recibido. Si, por el contrario, no se aprecia la existencia de coherencia entre las tres dimensiones, tendemos a dar más importancia a los mensajes no verbales y descartamos la credibilidad del mensaje verbal. La congruencia de las tres dimensiones requiere simplemente sinceridad y, de nuevo, una escucha activa que permita resolver cualquier problema de interpretación del receptor. Aspecto

diferente es el grado de acuerdo con el mensaje: conceder crédito y estar de acuerdo con lo que interpretamos son cosas diferentes. Obarrio, and Masferrer, eds. (2013).

Definición de Expresión Oral

El MINEDU (2010) lo define como:

El proceso consiste en comunicarse con fluidez y claridad, utilizando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales en diversas situaciones comunicativas y con diferentes propósitos, relacionados al entorno familiar y social del estudiante, quien aprende a escuchar y a expresar sus ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos y con diferentes interlocutores de manera asertiva, lo mismo que a comunicarse con entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa (p.12).

Flores (2014) incorpora a la definición mayor precisión incluyendo conceptos que vendrían a ser dimensiones de la expresión oral pues define a la expresión oral como la capacidad para comunicarse con fluidez, coherencia y claridad, usando de manera pertinente sus recursos verbales y no verbales. E incorpora una visión más completa cuando señala que implica además saber escuchar a los demás respetando sus ideas respetando las normas para participar

Ramírez (2002) hace una síntesis del concepto señalando que la expresión oral consiste en la capacidad para escuchar de manera receptiva y atenta con la finalidad de captar cada uno de los signos que pueden ayudar a decifrar e interpretar el mensaje del interlocutor de esta manera recíprocamente emitir la misma clase de signos que favorezcan el intercambio de información o mensaje con una riqueza comunicativa

Harari (2018) considera que expresarse de forma oral es una de las capacidades que el ser humano desarrolla a muy temprana edad, ya sea para expresar o comprender ideas, pensamientos, conocimientos y sentimientos. El lenguaje oral es la capacidad de entender y aplicar símbolos orales como forma de comunicación; es un proceso que arranca desde las primeras semanas de un bebé, cuando mira los rostros y sonrisas de sus padres, así como ve la gestualidad y las interpretaciones lingüísticas dadas por ellos.

De otro lado Vásquez (2000) resalta que la expresión oral se basa en el uso de un conjunto de técnicas que se desarrollan para comunicarse de manera oral de forma efectiva incluso lo que se piensa sin ninguna barrera. De la misma manera desarrolla en forma paralela los recursos no verbales participando en situación de interacción comunicativa reales.

Definición de las dimensiones de la variable dependiente: Expresión oral.

Dimensión 1: Contenido.

Según Martínez (2010) se define como:

Trasmitir con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes (pág.202)

Dimensión 2: Comprensibilidad.

Según Thornbury (2006, citado por Luchini, y Ferreiro 2010) se define como:

Componente de la expresión oral que evalúa la habilidad de integrar las implicaciones y significados explícitos de palabras y oraciones del lenguaje hablado. Esta habilidad incluye la atención auditiva, la memoria y la percepción, así como la comprensión real.

Dimensión 3: Fluidez.

Según Balcázar, Rivera y Chacón (2013):

Es la capacidad de expresar con agilidad ideas, compuestas por la asociación y relación de palabras, de una manera clara y entendible en el entorno lingüístico que le da sentido y significado a lo comunicado. En el campo de la lingüística se define la fluidez como la capacidad de expresarse con facilidad, para crear ideas, relacionar palabras y conocer el significado de las palabras (pág. 41).

Dimensión 4: Pronunciación.

Según Thornbury (2006, citado por Luchini, y Ferreiro 2010) definen a la pronunciación como aquella habilidad para la producción de sonidos con una como la habilidad del alumno para producir enunciados comprensibles y convenientemente conectados en la palabra pronunciada y de acuerdo a la acentuación para su transmisión adecuada.

Dimensión 5: Entonación

Según Niño (2007) sostiene que esta habilidad bien usada apoya al entendimiento e imprime en la expresión hacer resaltar determinadas palabras, frases y oraciones, de esta manera evitar la una cierta monotonía. Agrega que según las necesidades expresivas pueden ser de niveles de tono bajo, medio y alto.

Dimensión 6: Precisión

Martínez (2010) se define a la precisión como usar correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.

Dimensión 7: Recursos no verbales

Según el Ministerio de Educación (2010) son aquellos recursos que de cierta manera sirven de apoyo para el entendimiento del mensaje, Estas pueden incluso enfatizar mediante gestos, movimiento corporal el sentido de las palabras incluso manifestar el estado emocional del emisor. De esta manera poder lograr la comprensión de una contextual y rápida. .

Organización curricular del área

El Idioma ingles se ha internacionalizado tanto que el MINEDU al respecto señala que “su aprendizaje es requerido para que nuestros estudiantes tengan mejores oportunidades en su proceso de formación básica y cuenten con posibilidades de aprovecharla para satisfacer sus necesidades funcionales de comunicación: estudios, trabajo, viajes, entre otras” (p. 6).

Las sesiones de clases que se usan en el área de inglés, se toma en cuenta las propuestas del MINEDU bajo el criterio de libertad para el desempeño docente de este modo el diseño curricular está organizado en competencias, capacidades, conocimientos y actitudes para desarrollar las sesiones de aprendizaje. Según el MINEDU (2010) las competencias:

Expresan el desempeño que el estudiante debe lograr al culminar cada uno de los ciclos. Están descritas de manera secuencial y gradual considerando la complejidad de un ciclo a otro. La organización del área se plantean tres competencias :

1. Expresión y comprensión oral
2. Comprensión de textos
3. Producción de textos

Las mismas que se fortalecen interactivamente. (p.11)

De igual forma el MINEDU (2010) define las capacidades como la forma en se “expresan los aprendizajes que los estudiantes deben lograr en el marco de las competencias previstas para cada ciclo. Estas capacidades serán desarrolladas de manera permanente y progresiva, demandando su realización concreta” (p.13).

Tabla 4.

Competencia: expresión y comprensión oral

INDICADORES	CAPACIDADES
<ul style="list-style-type: none"> Planifica su participación en diversos contextos y con propósitos diversos, como expresar alegría, sorpresa y sus puntos de vista. Conversa con diversos interlocutores sobre temas de interés social, en los que expresa sus opiniones, sentimientos y emociones como alegría, sorpresa, entre otras. Expone sus ideas referidas a temas variados y de interés personal y social, presentando argumentos sobre las mismas. Describe lugares, sucesos, hechos y situaciones específicas relacionando causa y pronunciación precisa. 	CAPACIDADES DE EXPRESIÓN ORAL
<ul style="list-style-type: none"> Infiere la información proveniente de programas de televisión y de documentos grabados sobre temas familiares o de su interés en los que se usa un lenguaje estándar. Analiza textos variados en los que tiene en cuenta las cualidades de la voz para expresar ideas, opiniones, emociones y sentimientos. Utiliza recursos no verbales y expresiones de cortesía para dirigirse a alguien, así como para iniciar, mantener y terminar una conversación o diálogo. Evalúa opiniones vertidas por hablantes nativos sobre temas de interés social. 	CAPACIDADES DE COMPRENSIÓN ORAL

Nota: Adaptado de Minedu (2010) Orientaciones para el trabajo pedagógico del área de inglés, primera edición. Lima, Perú.

De las cuales en este estudio se tomaron para el desarrollo de los instrumentos de evaluación específicamente correspondientes a las capacidades de expresión oral.

Los conocimientos

Básicamente los conocimientos son el soporte teórico para el desarrollo óptimo de las capacidades. Esto implica el uso correcto de los componentes de la lengua que se aprende, es decir, elegir las palabras, conectores, sonidos y de hacer las construcciones gramaticales correctamente. La utilización de los debates, diálogos, dramatizaciones (Role play) sirven para desarrollar o perfeccionar a ejercitarse en la práctica de estos conocimientos y adecuados a los intereses sociales y comunicativos de los alumnos.

Siguiendo la normatividad vigente se organiza la enseñanza de los conocimientos siguiendo la secuencia en las sesiones de clases sobre el léxico, la fonética, y el uso de recursos no verbales y gramática.

El MINEDU (2010) en Orientaciones para el trabajo pedagógico del Área de Inglés define:

El léxico. Comprende el vocabulario necesario que será utilizado en una comunicación interactiva con otros, sea de manera directa, virtual o a través de algún medio oral o escrito. El léxico está constituido por el vocabulario necesario para una comunicación directa, virtual u otra forma. Entre otro constituido por: Expresiones que se componen de varias palabras y se utilizan en situaciones sociales fijas. Ej: Nice to meet you, Good morning..., Polisemia. Propiedad de la palabra de tener varios sentidos distintos, por ejemplo: bank (entidad financiera, orilla del río) y Elementos socioculturales conocimientos impregnados a la cultura de cada país (p.14).

La fonética presenta aspectos relacionados con la pronunciación y entonación, que son elementos inherentes a la producción del sonido. El tratamiento de la fonética se realiza de manera práctica y natural, considerando el texto y el contexto. Considera el alfabeto fonético y las diversas estrategias para la producción correcta de los sonidos en contexto (p.15).

La gramática. Contribuye a una mejor producción de textos con cohesión, coherencia y corrección lingüística, pero, además, permite una mejor comprensión de los textos orales y escritos. La falta de manejo gramatical se evidencia cuando se presenta un texto desordenado, por ejemplo. Los conectores y referentes permiten darle coherencia al texto

en su proceso de reordenamiento. La gramática ayuda, pero no es la esencia de la comunicación; lo importante es el sentido del texto (p.16).

Importancia de la expresión oral y la comprensión oral

De todas las habilidades o competencias (producción escrita, lectora y oral) que distinguen a las personas con dominio del inglés es la producción oral la señalada por muchos investigadores la más importante.

Penny (1996) en su artículo “A course in Language Teaching” señala que de todas las competencias que evidencian el dominio de una lengua extranjera es el dominio de la expresión oral lo que comúnmente es categorizada como “hablante de un idioma” al que se comunica fluidamente. Subraya que esto se debe a que estos “hablantes” son capaces de expresarse libremente fundamentalmente por no sentir temor a cometer errores y sobre todo por tener la confianza para necesaria para interactuar y llevar a una situación real lo aprendido y asimilado significativamente.

Fonseca (2005) señala que el ciudadano de la sociedad actual debe adaptarse a la exigencia comunicativa y hacerlo de una manera eficiente con fluidez y claridad, donde la pertinencia y el empleo de recurso no verbales (gestos, afirmaciones con partes del cuerpo) van de la mano con un óptimo uso de la gramática una buena pronunciación y adecuada entonación. De la misma forma tengan la competencia de escuchar siguiendo las normas necesarias.

Sugiere que la enseñanza de esta competencia debe presentarse en situaciones formales e informales coincidiendo con otros autores en su propuesta de desarrollar esta capacidad mediante el empleo de técnicas participativas como el diálogo, el relato, la presentación de informes orales y el debate. Que preparen al estudiante de una lengua extranjera experimentar las diferentes situaciones que se presentaran en los ámbitos diversos que le plantea la sociedad actual sea este el trabajo, estudios o simplemente en situaciones de comunicación informal de tipo social. Superando de manera eficiente al poseer esta herramienta fundamental para hacer comprender e interactuar. Agrega que para ello será necesario fortalecer el aprendizaje de la lengua extranjera afianzando los siguientes aspectos:

- El desarrollo de una articulación correcta, de modo que la pronunciación de los sonidos sea clara.
- Una entonación adecuada a la naturaleza del discurso.
- Adecuada fluidez en la presentación de las ideas.
- Adecuado uso de los recursos no verbales (gestos y la mímica).
- Buena capacidad de persuasión.
- Una expresión clara de las ideas.

Competencia y tipos de conocimiento

Se define la competencia como aquel saber complejo que involucra diferentes tipos de conocimientos y actitudes capacitándonos para abordar empresas valoradas socialmente. Los conocimientos y las actitudes se encuentran íntimamente relacionados, de modo que la adquisición de conocimientos fomenta actitudes positivas dirigidas a su aplicación. Por ejemplo, la posesión de buenos conocimientos para la comunicación permite que tengamos una buena disposición hacia ésta y que la pongamos en práctica, lo que a su vez posibilita que la práctica incremente los conocimientos adquiridos. Se genera, de este modo, un proceso acumulativo o círculo virtuoso.

Técnicas e instrumentos para la evaluación de las competencias para el aprendizaje de una lengua extranjera (inglés).

Para la evaluación de las competencias del inglés existen instrumentos que evalúan el progreso de una forma integral y desde que se evalúa bajo el enfoque comunicativo se asumen también la evaluación de las actitudes. Sin embargo, para la evaluación de una capacidad específica como es el objeto de esta investigación la expresión oral y sus dimensiones, no existe por lo que se propuso una que contenga los criterios para ello se desarrolló una lista de cotejo especialmente para una evaluación permanente como se realiza en la técnica de observación. El instrumento a su vez fue valorado por una rúbrica.

Dependiendo el criterio, vamos a seleccionar el instrumento y para ello, presentamos la sugerencia del Ministerio de Educación del Perú contenido en el

Diseño Curricular 2010, revisado el 2018 para el área de inglés competencia, expresión y comprensión oral y actitud ante el área.

Tabla 5

Técnicas e instrumentos para la evaluación de las competencias para el aprendizaje de una lengua extranjera (inglés).

CRITERIOS	INSTRUMENTOS	
EXPRESIÓN Y COMPRENSIÓN ORAL	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de Cotejo • Ficha d Observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico • Ficha de co-evaluación
ACTITUD ANTE EL ÁREA	<ul style="list-style-type: none"> • Lista de cotejo • Ficha de observación 	<ul style="list-style-type: none"> • Registro anecdótico • Registro de rasgos

Nota: Adaptado de MINEDU, 2010. Lima, Perú.

1.4. Formulación del problema

El problema

El aprendizaje de una lengua extranjera de relevancia internacional es fundamental en el desarrollo personal, académico y profesional. En el ámbito universitario peruano, el aprendizaje de la lengua inglés constituye hoy una competencia clave insertada dentro de la malla curricular y ha pasado de ser una asignatura opcional a una complementaria y prerrequisito para egresar. Surge no solo de la necesidad de comunicarse eficazmente en el ámbito cotidiano, sino también de la necesidad del intercambio cultural global, tanto académico, profesional e incluso laboral.

De manera general la mayoría de las personas que estudian o han estudiado el inglés como segunda lengua tiene la certeza que su conocimiento y mejor el dominio de una lengua extranjera abre una serie de puertas o acrecienta sus oportunidades laborales pues es una herramienta para poder competir laboralmente en mercados más exigentes con su personal pues las relaciones económicas que manejan las empresas son mayormente globalizadas debido a la necesidad de ampliar sus mercados y por ende la atención de diferentes nacionalidades que se comunica por un idioma comercial como es el inglés.

El aprendizaje del idioma inglés se desarrolla en base al diseño curricular diversificado implementado en el país por el MINEDU, de acuerdo a los nuevos paradigmas de aprendizaje basado en competencias. El diseño curricular ha previsto una serie de estrategias que contribuyen a desarrollar los procesos de aprendizaje – enseñanza mejorando las metodologías y el uso de técnicas flexibles que son propuestas para que los docentes las desarrollen de acuerdo a sus capacidades teniendo en cuenta además la visión de la institución educativa de la cual dependen.

En las instituciones universitarias, no se halla -por lo general- una estructura o diseño curricular, sino más bien las sugerencias que vienen con los libros de las editoriales especializadas en la enseñanza del idioma inglés. Por esta razón, se implementan cursos que aunque tratan de cumplir con los estándares internacionales, son divididos en niveles e implementados conjuntamente con los cursos de carrera o en los meses de verano. No logran desarrollar completamente las competencias requeridas. Otra de las circunstancias que se observa son los denominados ciclos regulares, intensivos e incluso los superintensivos donde los contenidos son los mismos, pero divididos en menos sesiones por el lapso de tiempo en que se dictan generando más dificultad al docente para usar métodos apropiados y en los estudiantes al generar más ansiedad y menos participación en su aprendizaje.

En el ámbito universitario, se ha dejado, gracias a la libertad metodológica, que el docente responsable de la asignatura pueda innovar y poner en práctica su propio sílabo y estilo de enseñar e implementar aquellas estrategias metodológicas para lograr un mejor aprendizaje.

Sin embargo, en estudios internacionales demostrados empíricamente, estos cursos complementarios a los estudios de carrera no muestran una calidad de aprendizaje suficiente para cubrir las necesidades que demandan los alumnos tanto para su desarrollo personal como profesional en el mundo actual.

Esta insuficiente calidad de aprendizaje del idioma inglés en las aulas universitarias, no solo es percibida por los docentes responsables, sino también por los alumnos quienes manifiestan frecuentemente su incapacidad de establecer una

comunicación eficaz en la lengua en la que han sido instruidos; no sólo en el ámbito académico, sino además el cotidiano y surge la duda de sus competencias en el ámbito laboral futuro.

Otras de las conclusiones a que se llega, es que muy pocos estudiantes demuestran que existe una correspondencia entre sus calificaciones óptimas a las evaluaciones de la asignatura de la lengua inglés y las competencias que realmente manejan en cualquier ámbito en que se desarrollan. Surge entonces otra contradicción entre lo que se evalúa y los estándares que se requieren para asegurar que un estudiante pueda acreditar sus competencias de manera eficaz.

El aprendizaje del idioma inglés basado en la teoría del enfoque comunicativo implementado en el Perú, se desarrolla además en base al aprendizaje de competencias; específicamente en este caso, la meta es el dominio de las competencias con las que el estudiante debe egresar de la educación básica: Comprensión de textos, Producción de Textos y Expresión y Comprensión Oral del idioma inglés por lo menos en un nivel 1B.

Desde hace muchos años el Roleplaying forma parte del repertorio de técnicas que se establecen como metodología activa del aprendizaje de idiomas extranjeros, incluso están formulados en los libros de textos, aunque muy pocos profesores lo usan. Esto es especialmente cierto desde que el Communicative Approach en la enseñanza de lenguas extranjeras fue reemplazando a un enfoque estructuralista al final de los años setenta.

La técnica del Roleplaying dejó de ser una actividad azarosa dirigida exclusivamente a la adquisición de conocimientos lingüísticos o simplemente para divertirse, convirtiéndose en una herramienta sensible y fina para: a) entrenar lingüísticamente, b) proveer una base cercana a la realidad para adiestrarse en las relaciones sociales después de comprender la cultura extranjera tanto como la propia y c) Formar actitudes hacia el aprendizaje y desarrollo personal de forma espontánea y creativa..

La observación de una constate dificultad en el dominio de la competencia oral de idioma inglés tanto por parte de los estudiantes de nivel secundario y el de nivel superior universitario, han llevado a proponer la aplicación de un programa para

mejorar esta competencia específica. Esta técnica denominada Roleplay o juego de roles ha tenido éxito según diversos investigadores tanto en el ámbito mundial como el nacional sin embargo como docente consciente de la responsabilidad nos ha llevado a plantear la siguiente interrogante: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la competencia expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios?

Problema general

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la competencia expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

Problemas específicos

Problema específico 1

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en el contenido de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

Problema específico 2

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la comprensibilidad de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

Problema específico 3

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la fluidez de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

Problema específico 4

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la pronunciación de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

Problema específico 5

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la entonación de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

Problema específico 6

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la precisión de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

Problema específico 7

¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en los recursos no verbales de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?

1.5. Justificación del estudio

La presente investigación surge a partir de la preocupación que causa en nuestra actividad, como docente de inglés en una universidad particular de Lima, sobre el rendimiento académico de los estudiantes especialmente en relación a la expresión oral.

Justificación teórica: La fórmula tradicional de enseñanza en el ámbito universitario ha sido la clase magistral. En ella, el instructor es el centro de atención de la clase y en la que su función es transmitir conocimiento mientras que los alumnos actúan como simples receptores de esa información. En la literatura, se ha demostrado que el uso exclusivo de este tipo de clases no es demasiado efectivo ya que los alumnos tan solo actúan como receptores pasivos de información.

Esto se debe a que la mayoría de las personas aprenden menos del 50 % de lo que ve y escucha, mientras que aprenden un 80 % de lo que usa en la vida real (Warren, 2005)

El análisis de la evolución de las técnicas participativas y las investigaciones que tienen como variables de estudio tanto la expresión oral y la técnica del Roleplaying, pretenden apoyar desde el punto de vista pedagógico el uso de las metodologías de aprendizaje activo o participativo. Por lo cual se ha tratado de

presentar de una manera ordenada aquellas variables que en este estudio están involucradas para el aprendizaje de la competencia expresión oral del idioma inglés bajo el enfoque comunicativo y de competencias, en particular de los estudiantes de la Universidad Autónoma del Perú.

Justificación metodológica: Mediante el diseño de una rúbrica y una lista de cotejo que evalúa el proceso de formación de la competencia investigada antes y después de la aplicación de la técnica seleccionada. Estos instrumentos cumplen con los criterios de validez y confiabilidad estándar para una investigación seria.

No se pretende llegar a llenar un vacío en el conocimiento sobre metodología de la enseñanza del inglés, pero sí que los resultados puedan guiar y sumar para concretar y desarrollar principios más amplios que movilicen a los colegas docentes en la aplicación renovada y constantes de las metodologías activas.

Beneficiarios:

La presente investigación estuvo dirigida a mejorar el problema de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes universitarios aplicando la técnica denominada Roleplaying (juego de roles), competencia que incluye algunas capacidades específicas como la fluidez, la precisión gramatical, el uso de un amplio léxico y una buena entonación y pronunciación apoyada de los debidos gestos o apoyos no verbales para enfatizar o dar sentido a nuestro mensaje.

En caso la presentación de una técnica participativa y motivadora para los adolescentes como es el roleplaying se presenta como un alternativa, creativa, integradora y pertinente para el desarrollo de clases por parte de los docentes del área pues busca apoyar a cumplir con los fines de la signatura.

1.6. Hipótesis

Hipótesis General

h1: La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018

h0: La técnica del juego de roles no influye significativamente en la mejora de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Hipótesis específicas

Hipótesis específica 1

La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de contenido de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018

Hipótesis específico 2

La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de comprensibilidad de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018

Hipótesis específico 3

La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de fluidez de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.

Hipótesis específico 4

La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de la pronunciación de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.

Hipótesis específico 5

La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de la entonación de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018

Hipótesis específico 6

La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de la precisión de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.

Hipótesis específico 7

La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora del uso de los recursos no verbales de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.

1.7. Objetivos

Objetivo general:

Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la competencia expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Objetivos específicos:

Objetivo específico 1

Conocer cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en el contenido de expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Objetivo específico 2

Verificar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la comprensibilidad de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Objetivo específico 3

Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la fluidez de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Objetivo específico 4

Verificar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la pronunciación de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Objetivo específico 5

Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la entonación de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Objetivo específico 6

Conocer cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la precisión de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Objetivo específico 7

Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en el uso de recursos no verbales de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

II. Método

2.1. Tipo y diseño de la investigación

Hipotético-deductivo con enfoque cuantitativo. Díaz (2009)

2.1.1. Tipo de estudio

Aplicativo – experimental tipo de estudio cuya principal característica es la aplicación de los conocimientos teóricos de una manera práctica a través de programas o técnicas sobre una determinada realidad circunstancial o problema con el fin de modificarla. Kerlinger (2010).

2.1.2. Diseño

Es el cuasi experimental se usan dos grupos (control y experimental) para comparar los resultados luego de la aplicación del programa o técnica estos grupos ya están formados por tanto la técnica de muestreo es no probabilística porque la elección de la muestra no es probabilística y se aplica un pre y posprueba para ver el nivel de equivalencia al iniciar el experimento. (Sánchez y Reyes (2008).

Diseño de la investigación:

G.E: 01 X 02

G.C: 03 – 04

Donde:

G.E: Grupo Experimental

G.C: Grupo De Control

01: Preprueba aplicada al Grupo Experimental.

02: Posprueba aplicada al Grupo Experimental.

03: Preprueba aplicada al Grupo Control

04: Posprueba aplicada al Grupo Control

X: Técnica del Juego de Roles

2.2. Variables

2.2.1. Variable Independiente: Roleplaying (Técnica del Juego de Roles)

Martínez (2009) define el Roleplaying como:

Parte de los métodos activos de la pedagogía, permitiendo la producción de una enseñanza viva: mientras la atención de una persona puede convertirse en algo mecánico, aburrido y pasivo, desempeñar escenas inventadas –para integrar la misma acción– permite interiorizarla de manera activa, identificando y resaltando todos los aspectos importantes. Aprender satisfactoriamente y con interés activo en lo que se hace cambia no solamente las relaciones del alumno con la competencia que se está aprendiendo, sino también las relaciones de los alumnos entre sí con el docente, motivándoles a trabajar (p.19).

2.2.2. Definición operacional.

Organización de la variable independiente: Roleplaying

DIMENSIONES	ESTRATEGIAS	FECHAS
Programa: 06 sesiones de Roleplaying.	- Elabora la historia del tema dado.	12/09/18
Etapas de cada sesión	- Ensaya y actúa utilizado los patrones correctos de acuerdo a la situación. Transmitiendo con claridad las ideas principales y facilitando detalles que son mejoramiento de la dramatización	10/10/18
	- Preparación del rol,	24/10/18
	- Actuación y ensayo del rol	07/11/18
	- Discusión y facilitando detalles que son mejoramiento de la dramatización	21/11/18
Se aplicaron a los temas pares del programa correspondiente al	- Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales de cada uno de los roles, con claridad y coherencia.	
English Book :	- Caracteriza el "rol/papel" dado con una adecuada pronunciación, entonación y ritmo.	
Open Mind Level II Usados por la institución educativa en ese periodo.	- Dominio del discurso debido a uso correcto del vocabulario y estructuras complejas, en gran medida exactas. Muy escasos errores gramaticales.	

2.2.3. Variable Dependiente: La Expresión Oral

En esta investigación, se utilizó la siguiente definición que sirvió para la elaboración de la lista de chequeo.

La Expresión Oral

El MINEDU (2010) lo define como:

El proceso que consiste en comunicarse con fluidez y claridad, utilizando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales en diversas situaciones comunicativas y con diferentes propósitos, relacionados al entorno familiar y social del estudiante, quien aprende a escuchar y a expresar sus ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos y con diferentes interlocutores de manera asertiva, lo mismo que a comunicarse con entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa (p.12).

2.2.4. Definición operacional de la variable dependiente

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEM	ESCALA	NIVELES O RANGOS
Contenido.	1. Transmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	1	Ordinal Puntuación a cada ítem según: Logrado = 2 Proceso = 1	Inicio
Comprensibilidad.	2. Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	2		0 a 10
Fluidez.	3. Se expresa de forma continua y con cierto ritmo.	3		Proceso
Pronunciación.	4. Pronuncia con claridad	4		11 a 13
Entonación.	5. Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo.	5-6		Logrado
	6. Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado			14 a 17
Precisión.	7. El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa.	7-8		Destacado
	8. Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.	9-10		
Recursos verbales.	9. Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo.			
	10. Adecuado uso de los gestos y la mímica			

2.3. Población y Muestra

2.3.1. Población:

La población está conformada por unidades (personas, organizaciones, situaciones) que tienen semejanzas en sus atributos y constituyen el objetivo de la investigación. Hernández; Fernández y Baptista (2014).

La población total de esta investigación estuvo conformada por 96 estudiantes matriculados en la asignatura Inglés III correspondientes al semestre 2018 II de una universidad del cono sur de Lima.

Tabla 6

Población de estudiantes matriculados en la asignatura Inglés III correspondientes al semestre 2018 II de una universidad del cono sur de Lima.

Aula	Número de estudiantes
503	30
201	30
306	36
Total	96

Fuente: Nomina de estudiantes matriculados

2.3.2. Muestra:

Para la selección de la muestra, se realizó un Muestreo No probabilístico – intencionado o criterial. El procedimiento para hallar la muestra no fue mecánico, ni con base en fórmulas de probabilidad, este se basó en una elección de los elementos que no dependieron de la probabilidad, sino por el número finito de la población y por ser de fácil accesibilidad según Hernández; Fernández y Babtista (2014)

2.3.3. Tamaño de muestra:

La muestra “es el grupo de individuos que se toma de la población, para estudiar un fenómeno estadístico” (Tamayo, 1997, p.38).

Al ser un diseño cuasi experimental la muestra seleccionada fue de grupos armados previamente (no probabilística) las cuales conformaron dos grupos uno para control y el otro para el experimental, tal como se muestra en la tabla 6.

Tabla 7

Conformación de los grupos: control y experimental

Grupos	Aulas	Número de estudiantes
Control	503	30
Experimental	201	30
Total		60

Fuente: Nomina de estudiantes matriculados

2.3.4. Carácter de inclusión:

- Participaron en la población todos los alumnos matriculados en Nivel III de la asignatura de inglés de una universidad particular del cono sur de Lima.
- Asistencia regular.
- Que cursen cursos correspondientes a los ciclos comprendidos entre IV y XI.
- Mayores o igual a 17 años y menores o igual a 30 años.

2.3.5. Carácter de Exclusión:

- Los que no cumplan con los criterios de inclusión.

2.3.6. Tipo de muestreo:

No probabilístico, porque no se conoce la probabilidad y posibilidad de cada uno de los elementos de una población de poder ser seleccionado en una muestra. Hernández; Fernández y Baptista (2014).

2.3.7. Características sociodemográficas de la muestra

2.3.7.1. Muestra Experimental

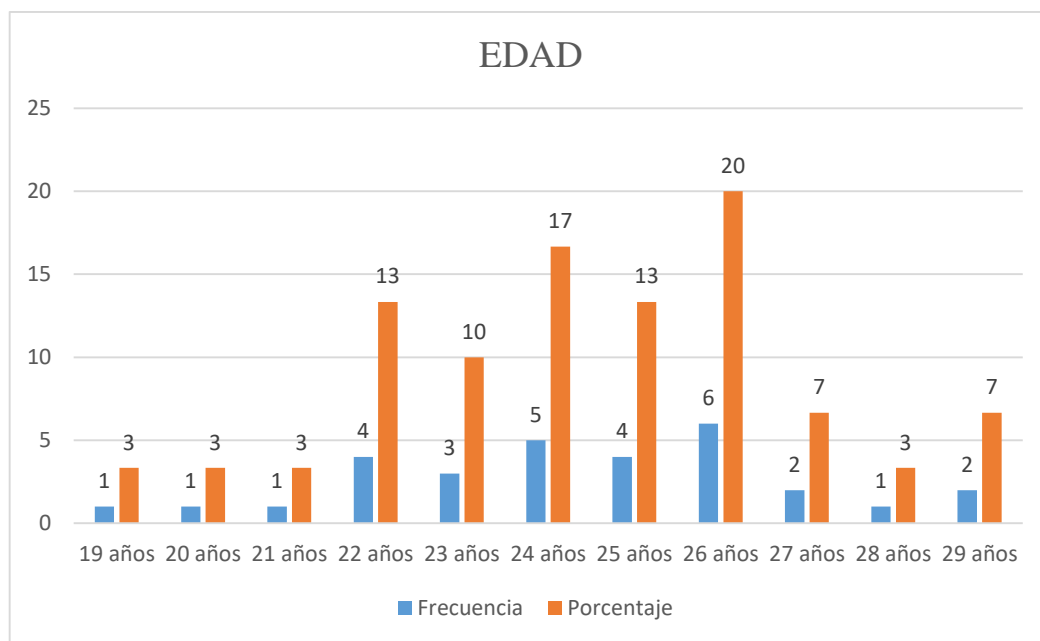


Figura 01. Distribución de la muestra según edad.

En la figura 01, se observa la distribución de la muestra del grupo experimental donde el 20% (6) de la muestra tienen veintiséis años, seguido de un 17% (5) tienen veinticuatro años, con un 13% (4) tienen veinticinco años, asimismo un 13% (4), tienen veintidós años, con un 10% (3), tienen veintitrés años, con un 7% (2) tienen veintisiete años, asimismo con un 7% (2) tienen veintinueve años. Por otro lado con un 3% (1) con 19 años, con un 3% (1) con 20 años, con un 3% (1) con 21 años, con un 3% (1) con 28 años.

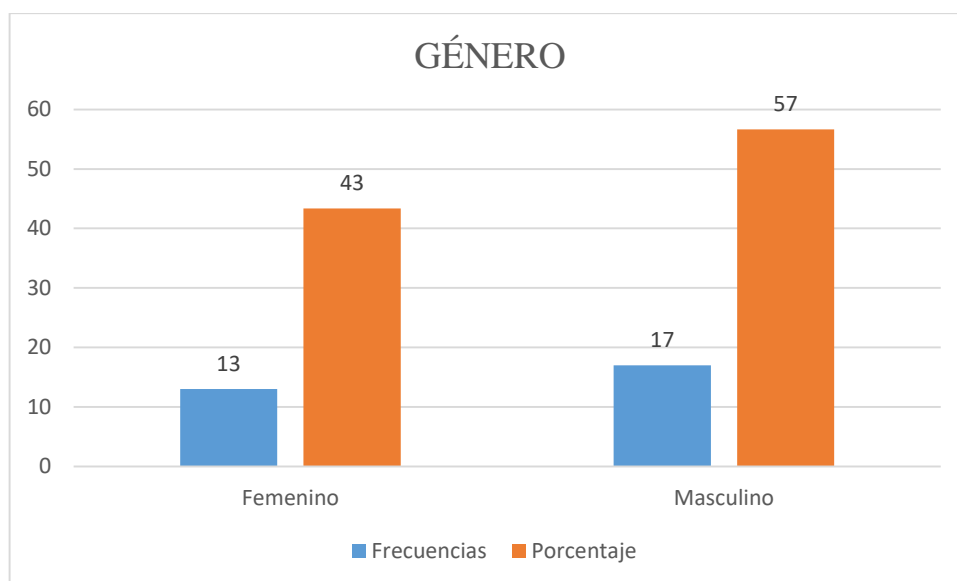


Figura 02. Distribución de la muestra según género.

En la figura 02, se observa la distribución de la muestra del grupo experimental donde el 43% (13) de la muestra corresponde al género femenino, por otro lado con un 57% (17) de la muestra corresponde al género masculino.

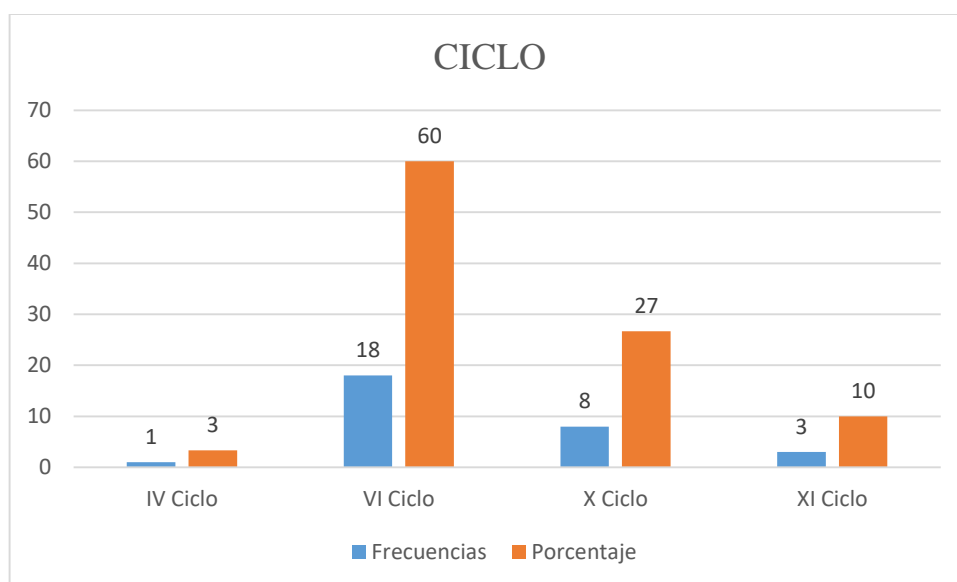


Figura 03. Distribución de la muestra según ciclo.

En la figura 03, se observa la distribución de la muestra del grupo experimental donde el 60% (18) de la muestra corresponden al VI ciclo,

seguido de un 27% (8) corresponden al X ciclo, con un 10% (3) corresponden al XI ciclo, finalmente un 3% (1), corresponde al IV ciclo.

2.3.7.2. Muestra control

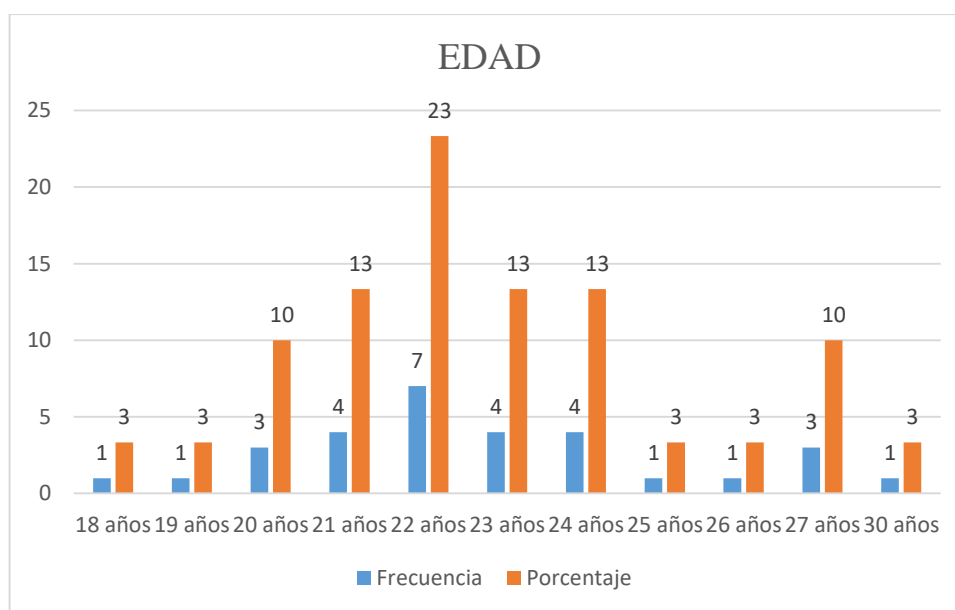


Figura 04. Distribución de la muestra según edad.

En la figura 04, se observa la distribución de la muestra del grupo control donde el 23% (7) de la muestra tienen veintidós años, seguido de un 13% (4) tienen veinticuatro años, con un 13% (4) tienen veintitrés años, asimismo un 13% (4), tienen veintiún años, con un 10% (3), tienen veintisiete años, también con un 10% (3) tienen veinte años. Por otro lado con un 3% (1) tiene treinta años, con un 3% (1) con dieciocho años, con un 3% (1) con diecinueve años, con un 3% (1) con veinticinco años, con un 3% (1) con veintiséis años.

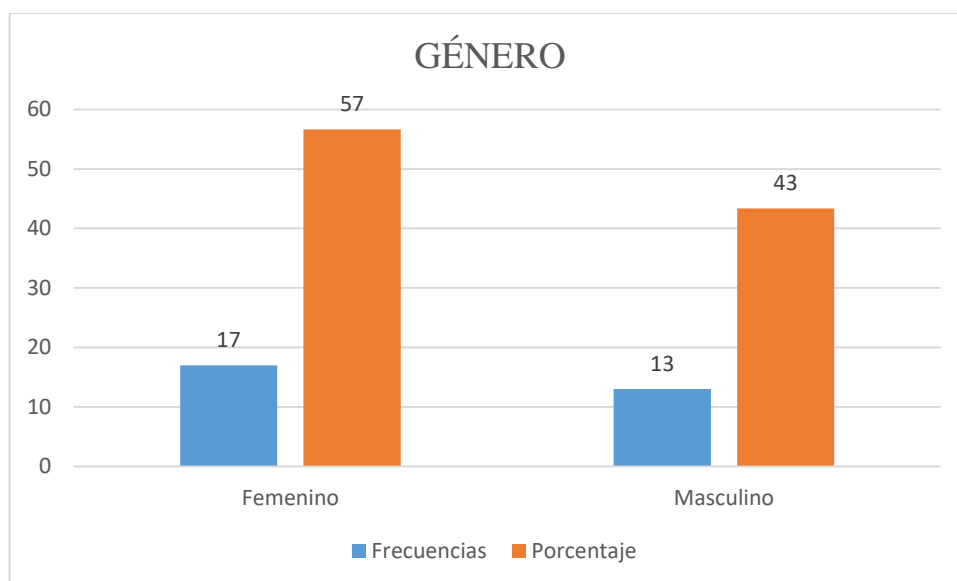


Figura 05. Distribución de la muestra según género.

En la figura 05, se observa la distribución de la muestra del grupo control donde el 43% (13) de la muestra corresponde al género masculino, por otro lado con un 57% (17) de la muestra corresponde al género femenino.

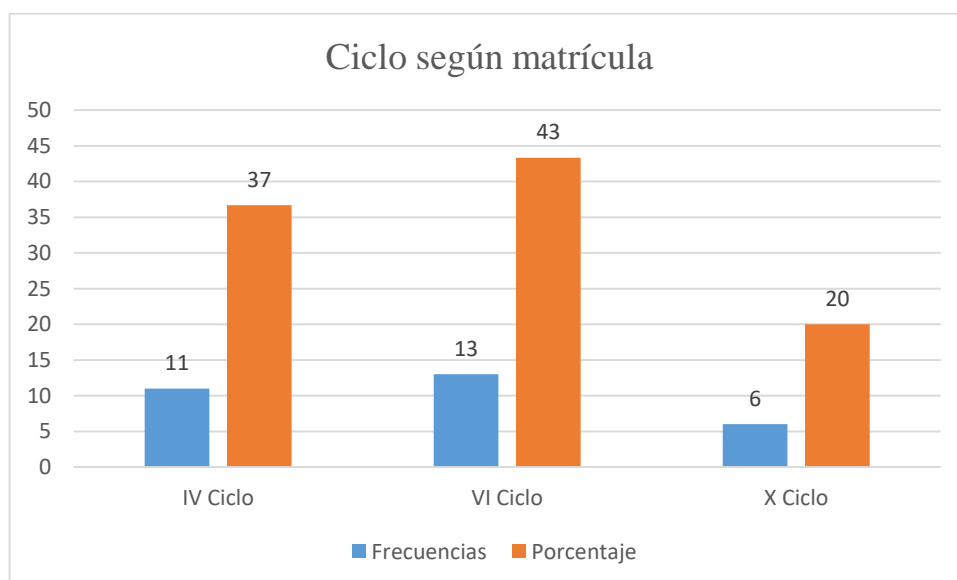


Figura 06. Distribución de la muestra según ciclo según matrícula.

En la figura 06, se observa la distribución de la muestra del grupo control donde el 43% (13) de la muestra corresponden al VI ciclo, seguido de un

37% (11) corresponden al IV ciclo, por último con un 20% (6) corresponden al X ciclo.

2.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos

2.4.1. Técnicas:

Según Hernández et. al. (2010) son "Procedimientos operativos o mecanismos que permiten recoger la información necesaria de la muestra determinada" (p. 197).

Como técnica se utilizó la observación estructurada que sirve para registrar conductas de forma sistemática y estructurada. Como instrumento se usó una lista de chequeo que se sometió a una rúbrica pre-elaborada

Aplicación de la Preprueba:

Se aplicó una prueba de entrada para conocer las condiciones de inicio de los grupos en este caso las condiciones o competencias en su nivel de expresión oral al usar el idioma inglés, la misma que consistió en la escenificación de un rol y se evaluó con el instrumento elaborado para tal fin. Anexo N° 5

Aplicación de la Posprueba:

En esta parte la evaluación consiste en la asignación de rol que tiene que ser escenificado a través de la técnica juego de roles y es evaluado y constituye el resultado del uso de la técnica a través de las sesiones de aprendizaje incluidas en el programa aplicado y evaluada con el instrumento elaborado para tal fin.

Instrumentos:

Guía de Observación: Lista de cotejo que se utilizó para recabar información sobre el desarrollo de la expresión oral del idioma inglés de las estudiantes de una

universidad privada del cono sur de Lima, antes y después de la aplicación de la técnica juego de roles.

2.4.2. Validez y confiabilidad

Validez

La validez “se refiere al grado en que un instrumento realmente mide la variable que pretende medir” (Hernández, et al., 2010, p. 201).

La validez de los instrumentos está dada por el juicio de expertos (Anexo 3).

Confiabilidad de los instrumentos

Para Hernández, et al. (2010), la confiabilidad “se refiere al grado en que su aplicación repetida al mismo individuo u objeto produce resultados iguales” (Hernández, et al., p.200).

Con respecto a la confiabilidad del instrumento utilizado se realizó a través de la aplicación del coeficiente KR20. Se calculó la coeficiencia interna mediante el coeficiente KR20, lo cual dio un resultado de 0.754 indicando un grado de confiabilidad.

Estudio piloto para la presente investigación

Validez de contenido:

Coeficiente de validez de la prueba según V de Aiken

Este coeficiente puede obtener valores entre 0 y 1, y a medida que sea más elevado el valor computado, el ítem tendrá una mayor validez de contenido. (Escrura, 1988, p. 107), la fórmula utilizada para determinar la validez de contenido fue la siguiente:

$$V = \frac{S}{(N(C - 1))}$$

En donde S, es igual a la sumatoria de Si (valor asignado por el Juez), N es el número de jueces y C, constituye el número de valores del Inventario, en este caso 2 (acuerdo y desacuerdo). “Para que un ítem se considere válido, con un nivel de significancia de 0,05, en este caso fueron tres los profesionales especialistas los que hicieron de jueces” (Escrura, 1988, p.108).

Tabla 8

Validez de contenido de la prueba de expresión oral según el Coeficiente V. de Aiken.

ITEMS	J1	J2	J3	TOTAL	V DE AIKEN
1	1	1	1	10	1.00
2	1	1	1	10	1.00
3	1	1	1	10	1.00
4	1	1	1	10	1.00
5	1	1	1	10	1.00
6	1	1	1	10	1.00
7	1	1	1	10	1.00
8	1	1	1	10	1.00
9	1	1	1	10	1.00
10	1	1	1	10	1.00

En la tabla 8, se observan los resultados de la V de Aiken de la Escala. Los valores alcanzados indican que ningún ítem debe ser eliminado, quedando la prueba original con 10 ítems.

Coeficiente de validez según la prueba binomial

Para obtener la interpretación de resultados de la Prueba Binomial, se establece el H_0 y la H_a :

H_0 : La proporción de los jueces es de 0.50, por lo tanto, la prueba no tiene validez de contenido.

H_a : La proporción de los jueces es diferente de 0.50, por lo tanto, si hay concordancia entre los jueces y la prueba es válida.

Tabla 9

Validez de contenido de la prueba de expresión oral del idioma inglés.

		Categoría	N	Prop. observada	Prop. de prueba	Significación exacta (bilateral)
J1	Grupo 1	1	10	1.00	.50	.002
	Grupo 2	0	0			
J2	Grupo 1	1	10	1.00	.50	.002
	Grupo 2	0	0			
J3	Grupo 1	1	10	1.00	.50	.002
	Grupo 2	0	0			

En la tabla 9, se observa que hay concordancia entre la mayoría de los jueces, por lo tanto, la prueba conformada por 21 ítems tiene validez de contenido.

Tabla 10

Nivel de confiabilidad de la prueba de expresión oral del idioma inglés.

KR 20	N de elementos
0.754	10

Según base de datos anexo 7

Interpretación:

Considerando la escala Vellis (2006) si el resultado del KR20 se ubica entre los .70 y 0.80 se considera como respetable. Por lo tanto, siendo el coeficiente KR20 encontrado en el estudio piloto del instrumento superior a 0.75, indicaría que el grado de confiabilidad del instrumento es respetable. (p.8)

2.5. Método de análisis de datos.

Hernández et. al. (2010) mencionan que “el análisis de datos es la aplicación de diversos procedimientos para organizar e interpretar la información recopilada de forma tal que arroje un retrato fiel de la realidad” (p. 278).

El análisis estadístico se utilizó el Statistical Package for the Social Sciences (SPSS) versión 23 y la hoja electrónica Microsoft Excel versión 2016. Para la confiabilidad el Kuder y Richardson (KR) debido que el instrumento es dicotómico. Para la prueba de normalidad se utilizó el test de Kolmogorov-Smirnov (K-S) porque la muestra es mayor a 50. Al ser los datos no paramétricos se utilizó el estadístico U de Mann-Whitney para realizar las inferencias.

2.5.1. Descriptiva

La estadística descriptiva para conocer los valores que la describen, mediante: tabulaciones, distribución de frecuencias, gráficos y medidas de tendencia central como: la moda, la media y la mediana.

2.5.2. Inferencial

Para analizar los datos de una muestra y conocer a partir de estos datos, como se comporta la población.

2.5.3. De prueba:

- Los datos se pueden transformar de tal manera que sigan una distribución normal.
- Se empleó la prueba U de Man Witney.

2.6. Aspectos éticos

El presente trabajo de investigación esta guiado en el aspecto ético por la normatividad que al respecto está señalado en los documentos proporcionado por la Unidad de Posgrado de la universidad Cesar Vallejo respecto a la originalidad de la investigación, haber recabado los permisos respectivos de la dirección del centro

educativo, el mantener la reserva de los educandos seleccionados como muestra y sobre los resultados que no serán manipulados o variados según la conveniencia del investigador. Además de dejar constancia que tanto las interpretaciones de cada cita textuales y paráfrasis han sido elaboradas por el autor de este estudio, considerando la autoría de los instrumentos usados para la recolección de datos, de la misma manera los instrumentos han sido validados siguiendo el procedimiento de juicio de expertos de los cuales se tiene los formatos debidamente rubric

III. Resultados

3.1. Distribución del Grupo Experimental

3.1.1. Muestra experimental Pretest

Tabla 11

Categorías de la evaluación

Categoría	Notas
Inicio	0 a 10
Proceso	11 a 14
Logrado	14 a 17
Destacado	18 a 20

En la tabla 11, se observa las categorías asignadas para el proceso de evaluación, asimismo la nota que le corresponde a cada categoría asignada.

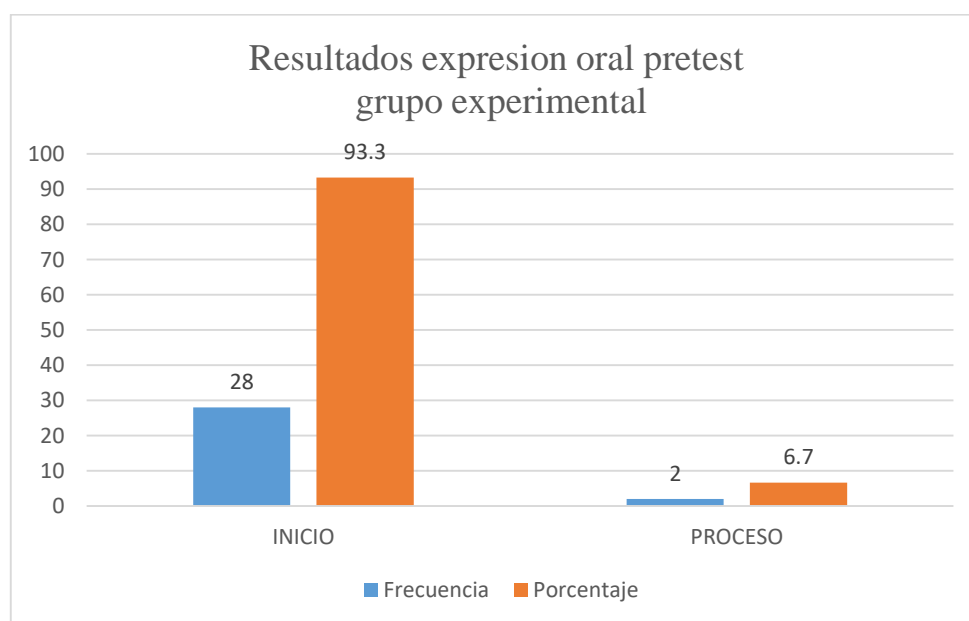


Figura 7. Frecuencias y porcentajes de los promedios en el Pretest.

En la figura 7, se observa que el 93,3% (28) de la muestra se encuentra en la categoría inicio, seguido de un 6,7% (2), se encuentra en la categoría Proceso.

3.1.2. Muestra Experimental Posttest

Tabla 12

Categorías en respuestas, según los ítems.

Categoría	Respuesta
Incompleto	0
Proceso	1
Logrado	2

En la tabla 12, se observa las categorías asignadas para el proceso de evaluación, para cada una de las dimensiones componentes de la variable dependiente, asimismo la respuesta que le corresponde a cada categoría asignada.

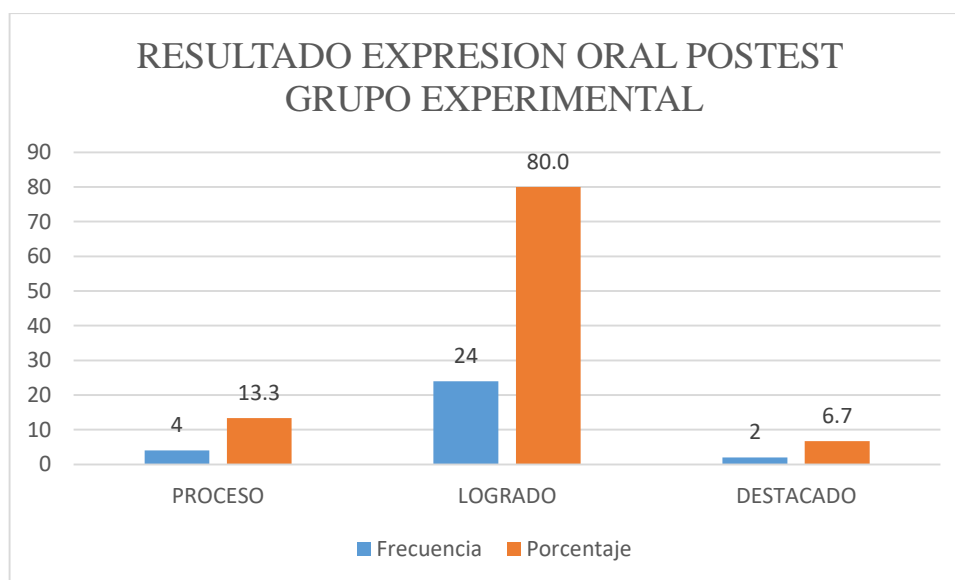


Figura 8. Frecuencias y porcentajes de los promedios en el Posttest grupo experimental.

En la figura 8, se observa que el 80% (24) de la muestra se encuentra en la categoría Logrado, seguido de un 13,3% (4), se encuentra en la categoría Proceso, finalmente con un 6,7% (2), se encuentra en la categoría Destacado.

3.2. Distribución del Grupo Control

3.2.1. Muestra Control Pre Test

Tabla 13

Categorías de la evaluación

Categoría	Notas
Inicio	0 a 10
Proceso	11 a 14
Logrado	14 a 17
Destacado	18 a 20

En la tabla 13, se observa las categorías asignadas para el proceso de evaluación, asimismo la nota que le corresponde a cada categoría asignada.

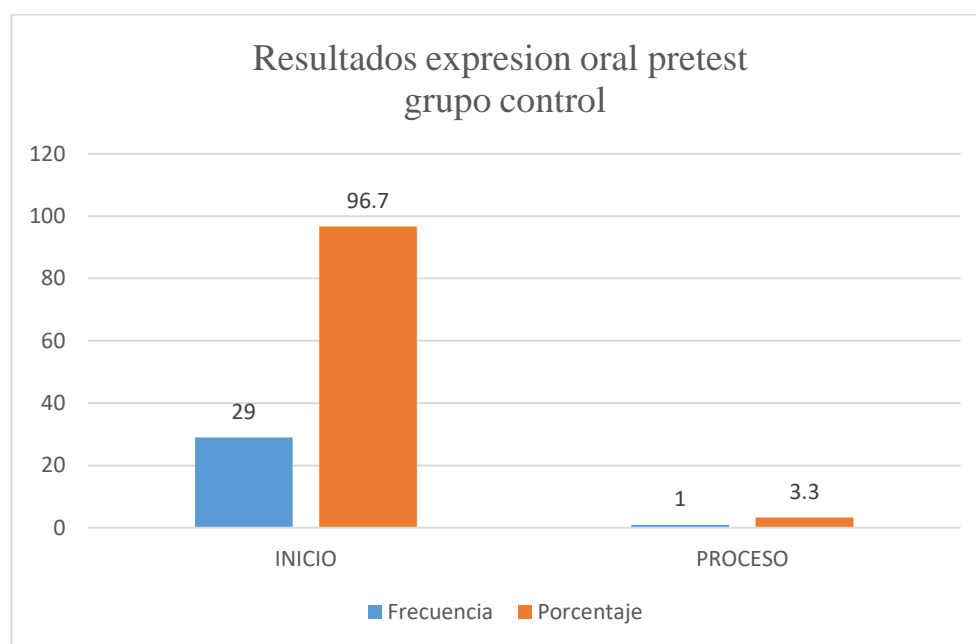


Figura 9. Frecuencias y porcentajes de los promedios en el Pretest.

En la figura 9, se observa que el 96,7% (29) de la muestra se encuentra en la categoría inicio, seguido de un 3,3% (1), se encuentra en la categoría Proceso.

3.2.2. Muestra Control Postest

Tabla 14

Categorías en respuestas, según los ítems.

Categoría	Respuesta
Incompleto	0
Proceso	1
Logrado	2

En la tabla 14, se observa las categorías asignadas para el proceso de evaluación, asimismo la respuesta que le corresponde a cada categoría asignada.

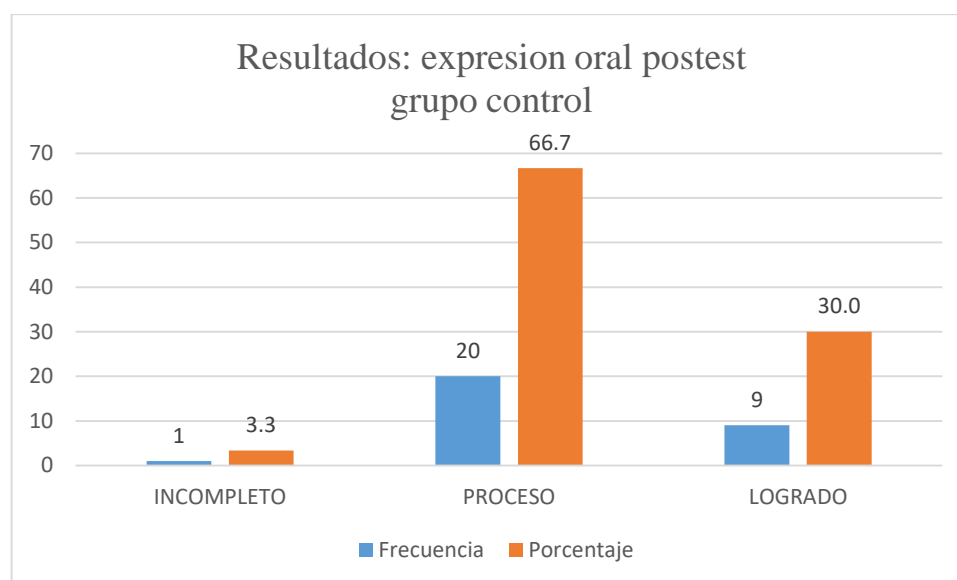


Figura 10. Frecuencias y porcentajes de los promedios en el Post Test.

En la figura 10, se observa que el 66,7% (20) de la muestra se encuentra en la categoría Proceso, seguido de un 30% (9), se encuentra en la categoría Logrado, finalmente con un 3,3% (1), se encuentra en la categoría Incompleto.

3.3. Análisis descriptivo de los resultados de la prueba de entrada y salida de la aplicación de la técnica del Roleplaying.

Tabla 15.

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada antes de la aplicación de la técnica Roleplaying.

NIVELES DE EXPRESION ORAL	GRUPOS DE ESTUDIO			
	CONTROL		EXPERIMENTAL	
	N	%	N	%
INICIO	29	96,7	28	93,3
PROCESO	1	3,3	2	6,7
LOGRADO	0	0	0	0
DESTACADO	0	0	0	0
Total	30	100	30	100

En la tabla 15. Se aprecia el nivel de competencia alcanzado por los estudiantes, siendo el nivel Inicio quien obtuvo mayor porcentaje en ambos grupos.

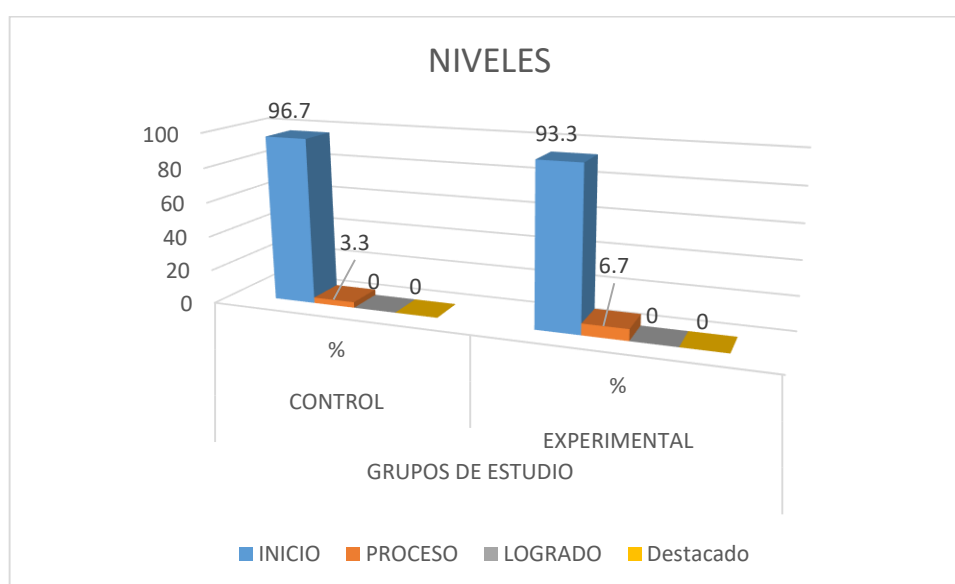


Figura 11. Niveles de competencia según los grupos de evaluación.

En el análisis cualitativo se aprecia que de 30 estudiantes (100%) del grupo control; 96.7% (29 estudiantes) se encuentran en el nivel Inicio y 3.3% (1 estudiante) se ubica en el nivel Proceso de la capacidad de expresión oral de idioma inglés.

En el grupo experimental se observa que 93.3% (28 estudiantes) se encuentran en el nivel Inicio y 6.7% (2 estudiantes) se ubican en el nivel Proceso.

De tal forma que se puede concluir que ambos grupos empezaron el experimento (aplicación del programa juego de roles) en igualdad de condiciones

Tabla 16

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

NIVELES DE EXPRESION ORAL	GRUPOS DE ESTUDIO			
	CONTROL		EXPERIMENTAL	
	N	%	N	%
INICIO	1	3,3	0	0,0
PROCESO	20	66,7	4	13,3
LOGRADO	9	30,0	24	80,0
DESTACADO	0	0,0	2	6,7
TOTAL	30	100,0	30	100,0

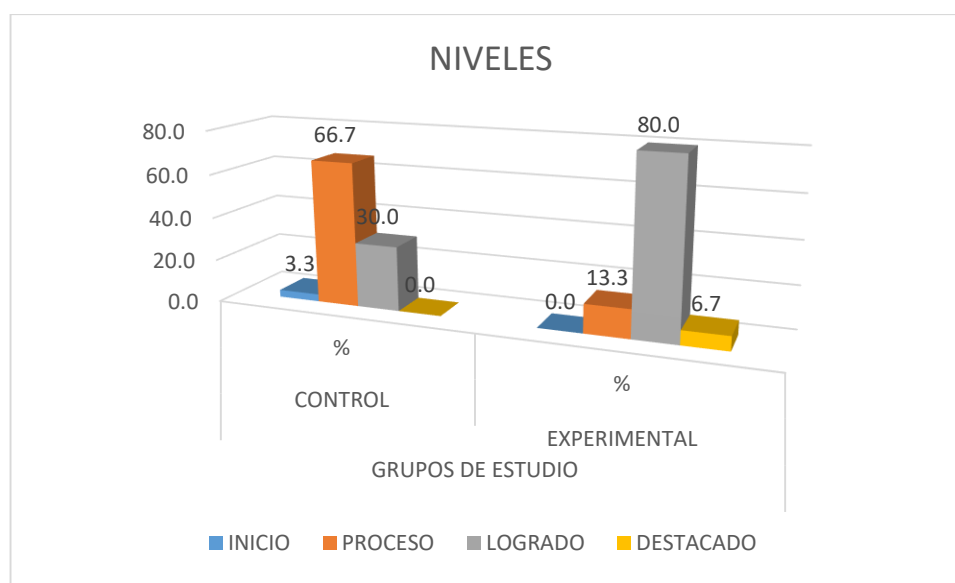


Figura 12. Niveles de competencia según los grupos de evaluación.

Al analizar la capacidad comunicativa de comprensión y expresión oral en el área de inglés, de los estudiantes de una universidad privada, después de la aplicación del trabajo cooperativo en el grupo control se aprecia que de 30 estudiantes (100%), 66.7% (20 estudiantes) se encuentran en el nivel

Proceso, seguido de un 30% (9 estudiantes) alcanzaron el nivel Logrado y 3.3% (1 estudiante) en la categoría Inicio respectivamente.

Por otro lado, de 30 estudiantes (100%) del grupo experimental se observa que 80% (24 estudiantes) se encuentran en el nivel Logrado, seguido de un 13.3% (4 estudiantes) en el nivel Proceso y 6.7% (2 estudiantes) se encuentran en el nivel Destacado.

Con los resultados observados se puede afirmar que los estudiantes del grupo experimental mejoraron el nivel de expresión oral en el área de inglés con respecto al grupo control después de aplicar la técnica Roleplay.

Tabla 17

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO			Estadístico	Error estándar
PUNTAJE TOTAL PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	Media	8,97	,320
		Mediana	9,00	
	GRUPO CONTROL	Media	8,80	,309
		Mediana	10,00	
PUNTAJE TOTAL POST TETS	GRUPO EXPERIMENTAL	Media	15,40	,324
		Mediana	16,00	
	GRUPO CONTROL	Media	12,87	,248
		Mediana	13,00	

En la tabla 17. Se aprecian los puntajes de ambos grupos en pre y post test, siendo las medias del grupo experimental más elevadas que las del grupo control.

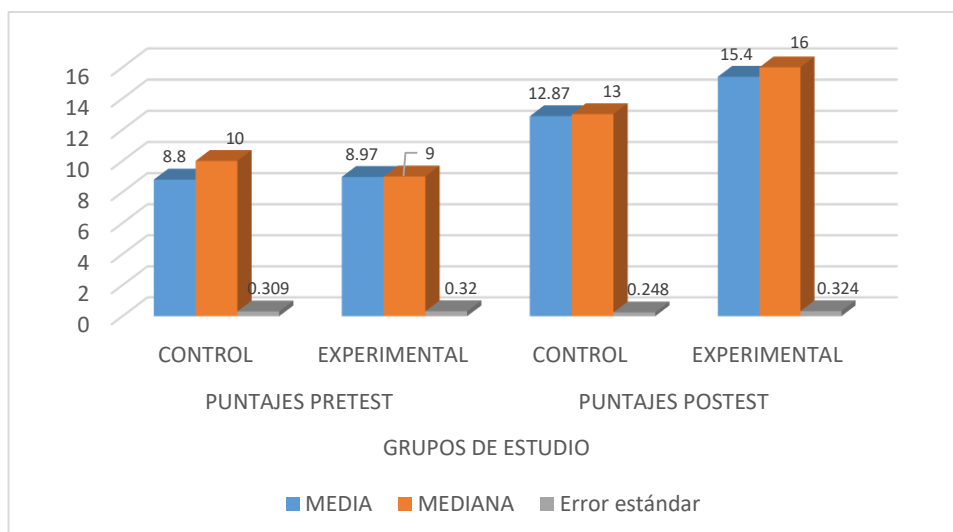


Figura 13. Puntajes a nivel de grupos, según pre y post test

Tabla 18

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés en estudiantes de una universidad privada después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

DIMENSIONES	GRUPOS DE ESTUDIO			
	PUNTAJES PRETEST		PUNTAJES POSTEST	
	CONTROL	EXPERIMENTAL	CONTROL	EXPERIMENTAL
CONTENIDO	1,00	1,03	1,67	1,80
COMPREENSIBILIDAD	1,00	1,00	1,17	1,47
FLUIDEZ	,83	,93	1,03	1,53
PRONUNCIACION	,80	,70	1,20	1,50
ENTONACION1	,97	,90	1,47	1,57
ENTONACION2	,73	,93	1,00	1,27
PRECISION1	1,00	,93	1,67	1,77
PRECISION2	,57	,57	,97	1,07
RNOVERBAL1	,97	1,00	1,60	1,67
RNOVERBAL2	,93	,97	1,10	1,77
TOTAL	8,80	8,97	12,87	15,40

En la tabla 18. Se aprecia, que ha habido cambios significativos a nivel del post test en todas las dimensiones de la expresión oral, incluyendo el total.

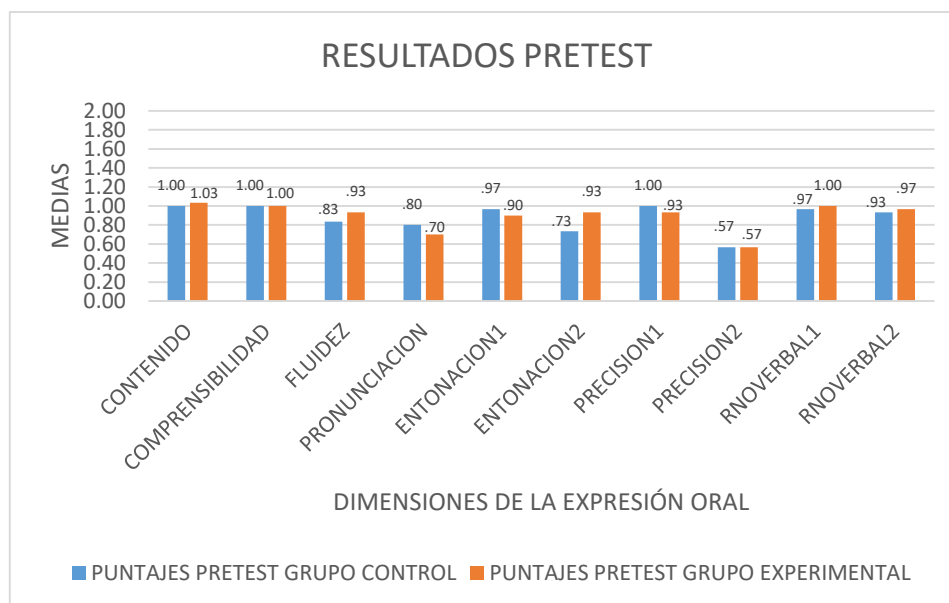


Figura 14. Resultados de las dimensiones de la expresión oral, según pretest.

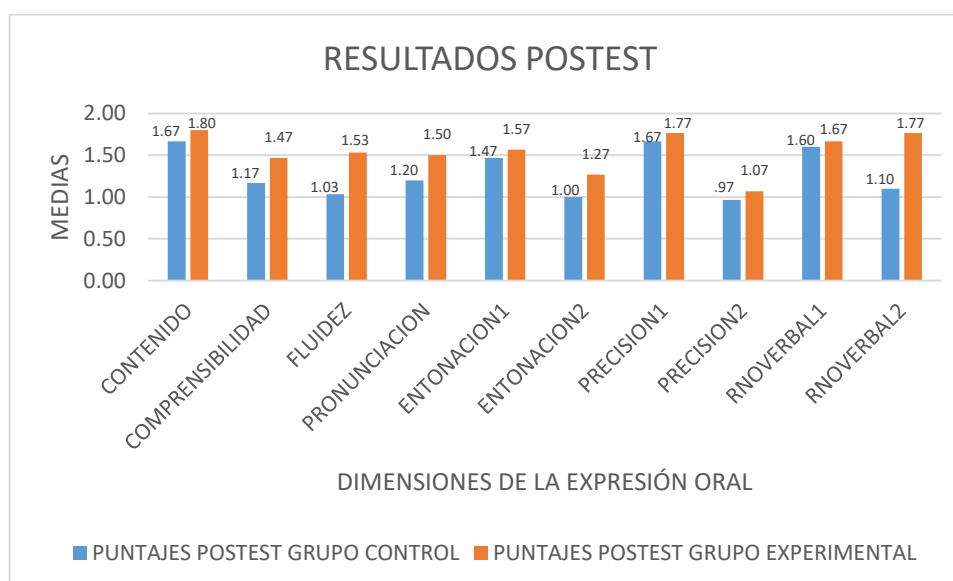


Figura 15. Resultados de las dimensiones de la expresión oral, según posttest.

3.4. Análisis de los resultados antes y después de la aplicación del programa de Rol play sobre las dimensiones componentes de la variable Expresión oral en Inglés en estudiantes de una universidad privada, Lima-2018

Tabla 19

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Contenido después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

	DIMENSIÓN CONTENIDO Ítem 1 PRE TEST	DIMENSIÓN CONTENIDO Ítem 1 POST TEST
U de Mann- <u>Whitney</u>	435.000	390.000
W de <u>Wilcoxon</u>	900.000	855.000
Z	-1.000	-1.158
Sig. asintótica (bilateral)	.317	.247

En la tabla 19, se observa que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental en la dimensión Contenido de la expresión oral. ($p=0.247 > 0.05$).

Tabla 20

Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Contenido después la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSIÓN CONTENIDO Ítem 1 PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	31.00	930.00
	GRUPO CONTROL	30	30.00	900.00
DIMENSIÓN CONTENIDO Ítem 1 POST TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	32.50	975.00
	GRUPO CONTROL	30	28.50	855.00

En la tabla 20, se aprecia, que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión contenido. Sin embargo estadísticamente no evidencia que la aplicación del programa evidencia un cambio significativo en la dimensión contenido de la expresión oral.

Tabla 21

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Comprensibilidad después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

	DIMENSIÓN COMPENSIBILIDAD Ítem 2 PRE TEST	DIMENSIÓN COMPENSIBILIDAD Ítem 2 POST TEST
U de Mann-Whitney	450.000	315.000
W de Wilcoxon	915.000	780.000
Z	0.000	-2.477
Sig. asintótica (bilateral)	1.000	.013

En la tabla 21, dado que el valor de ($p=0.013 < 0.05$), estadísticamente se evidencia que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y post test del grupo experimental por lo tanto se concluye que el programa de intervención roleplaying mejora el nivel de la dimensión comprensibilidad de la expresión oral.

Tabla 22

Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Comprensibilidad después la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSIÓN COMPENSIBILIDAD Ítem 2 PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	30.50	915.00
	GRUPO CONTROL	30	30.50	915.00
DIMENSIÓN COMPENSIBILIDAD Ítem 2 POST TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	35.00	1050.00
	GRUPO CONTROL	30	26.00	780.00

En la tabla 22, se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión comprensibilidad. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación del programa evidencia un cambio significativo en la dimensión comprensibilidad de la expresión oral

Tabla 23

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Fluidez después de la aplicación de la técnica Roleplaying

	DIMENSIÓN FLUIDEZ Ítem 3	DIMENSIÓN FLUIDEZ Ítem 3
U de Mann- <u>Whitney</u>	407.500	225.000
W de <u>Wilcoxon</u>	872.500	690.000
Z	-1.014	-4.261
Sig. asintótica (bilateral)	.310	.000

En la tabla 23, se observa que existen diferencias entre los puntajes pre test y post test del grupo experimental y dado que el valor de ($p=0.000 < 0.05$), por lo tanto se concluye que el programa de intervención roleplaying mejora de manera muy significativa el nivel de la dimensión fluidez de la expresión oral.

Tabla 24

Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Fluidez después la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSIÓN FLUIDEZ Ítem 3 PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	31.92	957.50
	GRUPO CONTROL	30	29.08	872.50
DIMENSIÓN FLUIDEZ Ítem 3 POS TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	38.00	1140.00
	GRUPO CONTROL	30	23.00	690.00

En la tabla 24, se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión fluidez. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación del programa evidencia un cambio significativo en la dimensión fluidez de la expresión oral.

Tabla 25

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Pronunciación después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

	DIMENSIÓN PRONUNCIACIÓN Ítem 4	DIMENSIÓN PRONUNCIACIÓN Ítem 4
U de Mann-Whitney	405.000	315.000
W de Wilcoxon	870.000	780.000
Z	-.887	-2.416
Sig. asintótica (bilateral)	.375	.016

En la tabla 25, dado que el valor de ($p=0.016 < 0.05$), estadísticamente se evidencia que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y post test del grupo experimental por lo tanto se concluye que el programa de intervención roleplaying mejora el nivel de la dimensión pronunciación de la expresión oral.

Tabla 26

Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Pronunciación después la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSIÓN PRONUNCIACIÓN Ítem 4	GRUPO EXPERIMENTAL	30	29.00	870.00
	GRUPO CONTROL	30	32.00	960.00
DIMENSIÓN PRONUNCIACIÓN Ítem 4	GRUPO EXPERIMENTAL	30	35.00	1050.00
	GRUPO CONTROL	30	26.00	780.00

En la tabla 26, se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión pronunciación. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación del programa evidencia un cambio significativo en la dimensión pronunciación de la expresión oral.

Tabla 27

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Entonación después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

	E1	E2
U de Mann-Whitney	392.000	317.000
W de Wilcoxon	857.000	782.000
Z	-1.233	-2.213
Sig. asintótica (bilateral)	.217	.027

En la tabla 27, dado que el valor de ($p=0.027 < 0.05$), estadísticamente se evidencia que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y post test del grupo experimental por lo tanto se concluye que el programa de intervención roleplaying mejora el nivel de la dimensión entonación de la expresión oral.

Tabla 28

Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Entonación después la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
ENTONACION PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	32.43	973.00
	GRUPO CONTROL	30	28.57	857.00
ENTONACION POST TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	34.93	1048.00
	GRUPO CONTROL	30	26.07	782.00

En la tabla 28, se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión entonación. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación del programa evidencia un cambio significativo en la dimensión entonación de la expresión oral.

Tabla 29

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Precisión después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

	P1	P2
U de Mann-Whitney	381.000	357.000
W de Wilcoxon	846.000	822.000
Z	-1.152	-1.651
Sig. asintótica (bilateral)	.249	.099

En la tabla 29, se observa que en la dimensión Precisión, no existen diferencias entre los puntajes pre test y pos test del grupo control y grupo experimental ($p=0.099 > 0.05$).

Tabla 30

Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Precisión, después la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
PRE TEST PRECISION	GRUPO EXPERIMENTAL	30	28.20	846.00
	GRUPO CONTROL	30	32.80	984.00
POS TEST PRECISION	GRUPO EXPERIMENTAL	30	33.60	1008.00
	GRUPO CONTROL	30	27.40	822.00

En la tabla 30, se aprecia, que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión precisión. Sin embargo estadísticamente no evidencia que la aplicación del programa evidencia un cambio significativo en la dimensión precisión de la expresión oral.

Tabla 31

Nivel de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Recursos no verbales después de la aplicación de la técnica Roleplaying.

	NV1	NV2
U de Mann-Whitney	421.500	183.000
W de Wilcoxon	886.500	648.000
Z	-.810	-4.508
Sig. asintótica (bilateral)	.418	.000

En la tabla 31, se observa que existen diferencias entre los puntajes pre test y post test del grupo experimental y dado que el valor de ($p=0.000 < 0.05$), por lo tanto se concluye que el programa de intervención roleplaying mejora de manera muy significativa el nivel de la dimensión recursos no verbales de la expresión oral.

Tabla 32

Nivel de rangos de la competencia expresión oral en el área de inglés: dimensión Recursos no verbales, después la aplicación de la técnica Roleplaying.

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
RECURSOS NO VERBALES PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	31.45	943.50
	GRUPO CONTROL	30	29.55	886.50
RECURSOS NO VERBALES POS TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	39.40	1182.00
	GRUPO CONTROL	30	21.60	648.00

En la tabla 32, se observa que existen diferencias entre los puntajes pre test y post test del grupo experimental y dado que el valor de ($p=0.000 < 0.05$), por lo tanto se concluye que el programa de intervención roleplaying mejora de manera muy significativa el nivel de la dimensión recursos no verbales de la expresión oral.

3.5. Pruebas de Normalidad

3.5.1. Prueba de normalidad del Grupo Experimental

Tabla 33

Prueba de Kolmogorov Smirnov del grupo experimental

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
PUNTAJE TOTAL PRE TEST	,243	60	,000
PUNTAJE TOTAL POST TETS	,129	60	,014

En la tabla 33, se observa que al realizar el análisis de las dimensiones, como el total de expresión oral, en el grupo experimental se encontraron valores (sig.) ($p < 0.05$) en todos los casos, lo cual indica que no se ajustan a la distribución normal.

3.5.2. Prueba de normalidad del Grupo Control

Tabla 34

Prueba de Kolmogorov Smirnov del grupo control

	Kolmogorov-Smirnov ^a		
	Estadístico	gl	Sig.
PUNTAJE TOTAL PRE TEST	,295	60	,000
PUNTAJE TOTAL POST TETS	,172	60	,024

En la tabla 34, se observa que al realizar el análisis de las dimensiones, como el total de expresión oral, en el grupo experimental se encontraron valores (sig.) ($p < 0.05$) en todos los casos, lo cual indica que no se ajustan a la distribución normal.

Por lo tanto, para realizar las pruebas de hipótesis se utilizará el estadístico no paramétrico U de Mann - Whitney, a fin de identificar el tipo y grado de relación que existe entre las variables de estudio y sus respectivas dimensiones teóricas.

3.6. Análisis inferencial para la variable expresión oral en inglés antes y después de la aplicación del Role play en estudiantes de una universidad privada, Lima-2018.

3.6.1. Diferencias entre el Pre y Post test del Grupo Control

Tabla 35

Comparación del Pre y Post test del Grupo Control en la expresión oral

	TOTAL
U de Mann-Whitney	10,000
W de Wilcoxon	475,000
Z	-6,593
Sig. asintótica (bilateral)	,000

En la tabla 35, se observa que a nivel de la Expresión oral, existen diferencias entre los puntajes pre y post test del grupo control ($p < 0.05$).

Tabla 36

Descripción de los puntajes entre el Pre y Post test del Grupo Control

GRUPOS		N	Rango promedio	Suma de rangos
TOTAL	Pre Test	30	15,83	475,00
	Post Test	30	45,17	1355,00

En la tabla 34, se observan los puntajes obtenidos entre el pre test y el post test del grupo control, siendo mayor el post test.

3.6.2. Diferencias entre el Pre y Pos test del Grupo Experimental

Tabla 37

Comparación del Pre y Pos test del Grupo Experimental

	TOTAL
U de Mann-Whitney	4,000
W de Wilcoxon	469,000
Z	-6,644
Sig. asintótica (bilateral)	,000

En la tabla 37, se observa que a nivel de la Expresión oral, existen diferencias entre los puntajes pre y post test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$), por lo tanto se concluye que la técnica Roleplaying, incrementan el nivel de expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes.

Por lo tanto en base a los resultados obtenidos, se acepta la hipótesis general:

H₁: La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018

Tabla 38

Descripción de los puntajes entre el Pre y Pos test del Grupo Experimental.

GRUPOS		N	Rango promedio	Suma de rangos
TOTAL	Pre Test	30	15,63	469,00
	Post Test	30	45,37	1361,00

En la tabla 38, se observan los puntajes obtenidos entre el pre test y el post test del grupo experimental, siendo mayor el post test.

3.6.3. Diferencias entre los puntajes Pos Test del Grupo Experimental y el Grupo Control

Tabla 39

Comparación del Pre y Post test del Grupo Experimental y Grupo Control

	PUNTAJE TOTAL PRETES	PUNTAJE TOTAL POSTETS
U de Mann-Whitney	445.000	124.000
W de Wilcoxon	910.000	589.000
Z	-.078	-4.870
Sig. asintótica (bilateral)	.938	.000

En la tabla 39, se observa que a nivel de la Expresión oral, existen diferencias entre los puntajes post test del grupo experimental y grupo control. Dado que el valor de ($p = 0.000 < 0.05$), por lo tanto se concluye que la técnica Roleplaying, incrementa el nivel de expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima sur.

Tabla 40

Descripción de los puntajes Pos test del Grupo Experimental y Grupo Control

GRUPO		N	Rango promedio	Suma de rangos
PUNTAJE TOTAL PRETES	GRUPO EXPERIMENTAL	30	30.67	920.00
	GRUPO CONTROL	30	30.33	910.00
PUNTAJE TOTAL POSTETS	GRUPO EXPERIMENTAL	30	41.37	1241.00
	GRUPO CONTROL	30	19.63	589.00

En la tabla 40, se observan los puntajes tanto a nivel de Rango promedio y suma de rangos, obtenidos a nivel del post test, entre el grupo experimental y el grupo control, apreciándose que los puntajes del grupo experimental son mayores a los del grupo control.

IV. Discusión

El objetivo de la investigación fue determinar los efectos de la técnica roleplaying en la expresión oral de idioma inglés y sus diferentes dimensiones en estudiantes universitarios de una universidad privada de Lima sur. Cabe señalar que ambas muestras (grupo experimental y control) fueron grupos ya formados seleccionados acuerdo a las normas para un trabajo cuasi experimental los cuales fueron evaluados previamente a la aplicación de la técnica. De los resultados de este pretest se pudo concluir que ambos grupos empezaron en similares condiciones además que se comprueba que existe la necesidad de mejorar la expresión oral del idioma inglés en ambos grupos.

Estos resultados previos son coherentes con los que encontraron Álvarez y Panta (2017) quienes señalan que la enseñanza del inglés, en nuestro sistema educativo es muy precaria en especial el brindado en los colegios públicos. Asimismo estos resultados tiene relación con los encontrados por Aburto y Chillón (2014) sostienen que estas limitaciones se deben a múltiples aspectos, dentro de los cuales destacan la falta de capacitación en el uso de herramientas, técnicas y/o estrategias de parte de los docentes para la enseñanza del idioma extranjero sumado a la escasa motivación para aprender el idioma de parte del estudiante debido muchas veces, al constante fracaso para responder al profesor o la capacidad para entablar un diálogo.

Con respecto a la contrastación de la hipótesis general se muestra que el grupo experimental en el pretest obtuvo una media de 8.97 y en el posttest una media de 15.40, además el valor de significancia obtenido indica que existen diferencias significativas en el grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$), entre las mediciones pre y pos test del nivel de expresión oral del idioma inglés, después de la aplicación de la técnica roleplaying. Del mismo modo la comparación estadística muestra además que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pos test del grupo experimental y grupo control. Dado que el valor de ($p=0.000 < 0.05$), por lo tanto, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa por tanto se concluye que la técnica Roleplaying, incrementa el nivel de expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima.

Estos resultados coinciden con los encontrados por Vera-Mostacero (2007) quien realizó una investigación, cuyo objetivo fue demostrar la eficiencia y utilidad de la técnica del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el aprendizaje del idioma inglés. Los resultados demostraron que después de la aplicación de la técnica de juego de roles, el grupo experimental que había sido sometido al programa tenía niveles más altos en comprensión y producción oral, tanto comparándose con sus propios resultados pre y posttest como con los otros grupos que no lo habían utilizado. Coincide también con los resultados que obtuvo León (2014) con respecto a la influencia de los métodos activos para que el alumno pueda desarrollar y utilizar de una manera eficiente las habilidades auditivas y lingüísticas para la mejora de la competencia para el dominio de la expresión oral y comprensión del idioma inglés. Los resultados en las diferentes indicadores como fluidez, comprensión y dominio del discurso y pronunciación del grupo experimental se ubicaron en los niveles más altos comparados con los resultados del grupo control siendo muy significativos los cambios encontrados ($p < 0.05$) El promedio global correspondiente al grupo control pasó de 7.78 en el pre test a un 8.08 del post test respecto a la expresión oral, en el grupo experimental, se encontraron cambios altamente significativos según el post test fue 16.86 y en el pre test 11.00. Coincide también con los trabajos de Broncano y Montoro (2017) quienes llegaron a la conclusión que la capacidad de expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés mejora sustantivamente mediante la estrategia para el aprendizaje y enseñanza, juego de roles- Además que se incrementan otras habilidades incluidas en la competencia comunicativa.

La contrastación de la hipótesis específica 1 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora el contenido de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental siendo el valor de significancia mayor al valor de significancia teórica ($p=0.247 > 0.05$). Por tanto se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, por lo tanto se concluye que Asimismo cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos se aprecia que hay

cambios en favor del grupo experimental sin embargo estos no son muy diferentes. Una explicación tentativa, que debería investigarse, sería que en el caso de la dimensión Contenido donde el estudiante debe estar capacitado para poder transmitir con claridad las ideas principales de un texto mediante el diálogo además de facilitar detalles que son relevantes e interesantes esta dimensión es necesario aprender en ambos grupos y no hay mucha diferencia en la técnica o los recursos que usan tanto docentes como estudiantes para dominarlo.

Asimismo la contrastación de la hipótesis específica 2 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora la comprensibilidad de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.013 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y pos test en la dimensión comprensibilidad. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica mejora significativamente la dimensión comprensibilidad donde el estudiante debe mostrar la capacidad de utilizar un lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad mejorando su expresión oral en el idioma inglés.

En cuanto a la contrastación de la hipótesis específica 3 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora la fluidez de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que la diferencia es mucho más amplia en favor del grupo experimental tanto a nivel del pre y post test en la dimensión fluidez. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica roleplaying mejora muy significativamente la dimensión fluidez donde el estudiante se expresa de

forma continua y con cierto ritmo mejorando su expresión oral en el idioma inglés. Balcázar, Rivera y Chacón (2013) sostiene con respecto a la fluidez de la competencia expresión oral como la capacidad para expresarse de manera clara y entendible con sentido pero adicionalmente con agilidad. Callañaupa y Enriquez (2017) con respecto a la dimensión fluidez y su indicador precisión un 93.1 considera que han logrado un nivel bueno y excelente de igual manera en el indicador pronunciación 67.2%. En general en la dimensión fluidez 93.1% de los participantes consideran que han logrado un nivel bueno y excelente.

La contrastación de la hipótesis específica 4 con respecto a si la aplicación de la técnica roleplaying mejora la pronunciación de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.016 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión pronunciación. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica mejora significativamente la dimensión pronunciación que Al respecto Thomburry (2006) refiere que la pronunciación es un indicador de un uso adecuado y comprensible de la producción de sonidos con la finalidad de transmitir el significado conjuntamente integrado a la acentuación y entonación y la respectiva conexión lógica mejora el domino de la expresión oral.

En relación a la contrastación de la hipótesis específica 5 con respecto a si la aplicación de la técnica roleplaying mejora la entonación de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.027 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y pos test en la dimensión entonación. Estadísticamente hay evidencia que la

aplicación de la técnica mejora significativamente la dimensión entonación que al respecto Niño (2007) se refiere a la entonación como a la habilidad del estudiante de imprimir cierta musicalidad a su enunciado y buscar algún efecto tonal para dar mayor énfasis expresivos a las frases u oraciones. “La entonación corresponde a la curva melódica que puede desplazarse de tono medio, a tono alto y bajo, según las necesidades expresivas” (p.269), mejorando su expresión oral en el idioma inglés. Estos resultados coinciden con los encontrados por Callañaupa y Enriquez (2017) quienes en un trabajo sobre la aplicación de métodos y técnicas más apropiados para la enseñanza del idioma inglés, particularmente buscando una mejoran en la expresión oral encontraron con respecto a los indicadores específicos que los participantes en un porcentaje de 67.1% consideran que han logrado un nivel bueno y excelente con respecto a la dimensión entonación y su indicador acento; Un 67.2% en el indicador entonación, 74.2 en el indicador ritmo debido al uso de esta técnica.

La contrastación de la hipótesis específica 6 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora la precisión de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.099 > 0.05$). Asimismo, cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos se aprecia que hay cambios en favor del grupo experimental sin embargo estos no son muy diferentes. Es decir, el estudiante no logra según Martínez (2010) “Usar correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas” (p .202) y tampoco el vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa. Se pudo deducir que la precisión de la expresión oral está muy relacionada con la dimensión de los contenidos los cuales se deben dominar para que aparezca de manera natural en la comunicación.

En cuanto a la contrastación de la hipótesis específica 7 con respecto a si la aplicación de la técnica roleplaying mejora el uso de los recursos no verbales en

la expresión oral del idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que la diferencia es mucho más amplia en favor del grupo experimental tanto a nivel del pre y post test en la dimensión recursos no verbales. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica roleplaying mejora muy significativamente la dimensión recursos no verbales donde el estudiante usa estos recursos durante la comunicación lo cual según el Ministerio de Educación (2010) conjuntamente con los recursos verbales afianzan la comprensión del mensaje de una manera general o contextual y más rápida. Lo que ayuda a dar mayor fluidez en la descripción de la situación, una persona o un objeto cuando no se conoce el término exacto o implica un estado emocional.

Por ultimo de acuerdo a los resultados a nivel general y cada una de la dimensiones relacionadas con la competencias expresión oral el idioma inglés en cuanto al contenido, comprensibilidad fluidez, pronunciación, entonación, precisión y el uso de recursos no verbales, en diferentes nivel de significancia permiten llegar a la conclusión que la técnica del Roleplaying, aplicadas, mejoran significativamente el aprendizaje de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima..

V. Conclusiones

En base a los resultados obtenidos del presente estudio se puede concluir lo siguiente:

Primera: Se logró determinar que la aplicación de la técnica Roleplaying, incrementa el nivel de expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados indican que existen diferencias significativas en el grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$), entre las mediciones pre y pos test del nivel de expresión oral del idioma inglés después de la aplicación de la técnica, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis general (HG) propuesta.

Segunda: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, no mejora la dimensión contenido de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.247 > 0.05$), respecto a la dimensión contenido, entonces se rechaza la hipótesis específica 1 (H.E.1).

Tercera: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora la dimensión comprensibilidad de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados obtenidos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.013 < 0.05$), en cuanto a la dimensión comprensibilidad, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 2 (H.E.2).

Cuarta: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora significativamente la dimensión fluidez de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados determinaron que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$) con respecto a la dimensión fluidez, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 3 (H.E.3).

- Quinta: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora la dimensión pronunciación de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados obtenidos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.016 < 0.05$), en cuanto a la dimensión pronunciación. Entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 4 (H.E.4).
- Sexta: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora los indicadores de la dimensión entonación, de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados obtenidos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.027 < 0.05$) en cuanto a la dimensión entonación. Entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 5 (H.E.5).
- Séptima: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, no mejora los indicadores de la dimensión precisión de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.099 > 0.05$) respecto a la dimensión precisión. Entonces se rechaza la hipótesis específica 6 (H.E.6).
- Octava: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora significativamente la dimensión uso de recursos no verbales de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados determinaron que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$) con respecto a la dimensión uso de recursos no verbales. Entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y acepta la hipótesis específica 7 (H.E.7)

VI. Recomendaciones

6.1. RECOMENDACIONES

1. Desarrollar investigaciones que estén relacionadas con ambas variables y sus dimensiones en una mayor variedad de poblaciones con el objetivo de ampliar los conocimientos teóricos y prácticos, de esta manera tener mayor solidez en cuanto a las bases teóricas que sustenten la aplicación de la técnica roleplaying como parte de una estrategia o metodología para la enseñanza y el dominio de la competencia oral del idioma inglés en estudiantes de diferentes niveles.
2. Desarrollar talleres de capacitación, sobre técnica participativa, dirigidos a los docentes del área y a su vez darles espacios para que puedan intercambiar información y sus experiencias en la aplicación, con el objetivo de encontrar respuestas a situaciones que restringen la aplicación tanto a nivel personal de formación o motivación de los estudiantes.
3. Para los docentes de la asignatura de inglés desarrollar no solo las competencias propias para la enseñanza de la asignatura sino también incluir en su formación el trabajo de grupos y técnicas participativas como la técnica del rol playing con el objetivo de buscar la formación integral de los estudiantes.
4. En cuanto a la técnica propiamente dicha se recomienda a los docentes que aplican el roleplaying como parte de sus sesiones de clase, el desarrollo de situaciones que permitan una gran variedad de interacciones comunicativas donde los estudiantes se sientan motivados a participar por ser familiares de interés personal.
5. Identificar e incorporar la técnica Roleplaying como una imprescindible herramienta metodológica en el proceso enseñanza – aprendizaje.

6. Incorporar la técnica Roleplaying como herramienta de evaluación de la adquisición de competencias.

VII. Referencias

- Alabsi, T. A. (2016). The effectiveness of role play strategy in teaching vocabulary. *Theory and Practice in Language Studies*, 6(2), 227-234. doi:<http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0602.02>
- Aburto, E. y Chillón. L. (2016). *Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria*. (Tesis publicada). Editorial: Universidad Nacional del Santa
- Álvarez, L. y Panta (2017). *La aplicación de la técnica del Role- Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa-2017*. (Tesis). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Araujo Portugal, J. C. (2017). Actividades abiertas con vacío de información y juegos de roles en la enseñanza de la expresión oral en lengua extranjera. *Íkala: Revista De Lenguaje Y Cultura*, 22(3), 404-425. doi:10.17533/udea.ikala.v22n03a03
- Balcázar, M., Rivera, K. y Chacón, Z. (2013). Fluidez verbal en niños y niñas de 5 años en situación de extrema pobreza de la comunidad urbana autogestionaria de Huaycán – Ate (Tesis para optar el grado de Magíster en Fonoaudiología) Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Blatner, A; Blatner, A. (1988). *Foundations of Psychodrama. History, Theory & Practice*. (Third Edition). New York: Springer Publishing Company.
- Betancourt, M. (2005). *Atmósferas creativas: juega, piensa y crea* (2a. ed.). México: Ed. El Manual Moderno.
- Boccio, K. y Gildemeister, R. (2016). *Programa “Leer es estar adelante”: evaluación de la comprensión lectora a través de un estudio longitudinal*. Recuperado de <http://repositorio.iep.org.pe/handle/IEP/455>
- British Council Educational Intelligence (2015) Inglés en el Perú Un análisis percepciones y los factores de influencia. Recuperado de

- Broncano A. y Montoro Y. (2017). *Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma Inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Pedro Pablo Atusparia" de Vicos*. (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Cáceres, T. (2012). *Juegos de roles como estrategia motivadora en el aprendizaje por competencia en los cadetes de la escuela militar de chorrillos*. (Tesis no publicada), UPSM. Lima, Perú.
- Cano, E. (2005). *Como mejorar las competencias de los docentes. Guía para la autoevaluación y desarrollo de las competencias del profesorado*. España: Editorial GRAO.
- Callañaupa, C. y Enriquez, E. (2017). *La dramatización y su relación con el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Pública N° 1217 Jorge Basadre Grohmann, Chacacayo, 2014*. (Tesis). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle., S.
- Díaz, N. (2009). *Metodología de la investigación científica y bioestadística*. Santiago de Chile: RIL editores.
- Fernández, L. (2005). *Gestión por competencias: un modelo estratégico para la dirección de recursos humanos*. Ed. Person Educación.
- Flores, E. (2004). *Orientaciones para el trabajo pedagógico. Lenguaje. Comunicación*. Lima, Perú.
- Fonseca, Y. (2005). *Comunicación oral. Fundamentos y práctica estratégica* (2ª. Ed.) México: Pearson Educación.
- Gimeno S. (2008). *Educación por competencias, ¿qué hay de nuevo?* Madrid. España: Ediciones Morata.

- González, B. (2012). *Estrategias Gerenciales en el Marco de las Competencias Tecnológicas: Desarrollo de Televisoras Educativas Universitarias*. España: Editorial Académica Española,
- Garrido, M. (1994). *Idioma e información. La lengua española de la comunicación*. Madrid.
- González, L. (2010). *Uso de estrategias creativas para desarrollar habilidades de producción oral y escrita del idioma inglés en los alumnos del primer grado "A" de la Institución Educativa 80802 "Víctor Larco" de Vista Alegre año 2009*. (Tesis de maestría publicada). Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- González, P. (2012). *La evaluación del aprendizaje: La evaluación formativa y la evaluación por competencias*. Cuba: Editorial Universitaria.
- Harari, A. (2018). *Introducción a la comunicación oral*. Buenos Aires, AR: Ediciones del Aula Taller.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación*. (5ª. Ed.). México: McGrawHill.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. (6ª. Ed.). México: McGrawHill.
- Hernández D. y Orbe Y. (2010). *Estrategias metodológicas para la enseñanza de la destreza de hablar en Inglés en los décimos años de educación básica del colegio nacional técnico "Víctor Manuel Guzmán"* (Tesis publicada) Universidad técnica del norte Ecuador.
- Huanca, L. (2008). *El uso del método AUICOR en la comprensión y producción oral del idioma inglés*. (Tesis inédita de maestría). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- León, G. (2014). *Técnicas participativas para mejorar la expresión oral del idioma inglés caso: estudiantes de mecatrónica del SENATI, de la Esperanza – Trujillo, ciclo académico 2013-II* (Tesis de maestría). Universidad Privada Antenor Orrego.

- León, M. (2005). *Estrategias para el desarrollo de la comunicación profesional*. México: Limusa,
- López, B.; Población, K.; and Cols. (2000). *Introducción al Role-playing pedagógico* (2a. ed.). España: Editorial Desclee de Brouwer.
- Luchini, P. y Ferreiro, G. (2010). Una nueva propuesta didáctica para la enseñanza de la pronunciación del inglés como lengua extranjera en la Universidad Nacional de Mar del Plata. *Didáctica. Lengua y Literatura*, 2009 Vol. 16: 203-225. España: Universidad Complutense de Madrid, 2010. Recuperado de ProQuest ebrary. Web. 10 March 2016
- Martínez, R. (2009). *Influencia del role-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería*. (Tesis doctoral). Universidad de Alicante. España.
- Martínez, R., Cibanal, J., y Pérez, M. *Experiencia docente en el marco del Espacio Europeo de Educación Superior*. Rev. Metas de Enfermería, 2007; 10(3):57-62.
- Mateo, J. (2007). *Interpretando la realidad, construyendo nuevas formas de conocimiento: el desarrollo competencial y su evaluación*. Revista de Investigación Educativa (RIE) ,25 (2), pp.513-531.
- Méndez, (2008). *Propuesta del Método "ICOSIGE" guiado por el enfoque comunicativo para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos de Hotelería y Turismo de la Institución Educativa de formación superior Americana de Turismo de Trujillo en el año 2008*. (Tesis publicada). Universidad Nacional de Trujillo, Perú.
- Menhrabian, A. (1972). *Nonverbal Communication*. Aldine_Atherton, Chicago, Illinois.
- Ministerio de Educación. (2010). "Orientación para el Trabajo Pedagógico del Área de Idioma Extranjero" Lima- Perú

Ministerio de Educación (2010). *Diseño Curricular Nacional de Educación Básica Regular 2010 – Área Idioma Extranjero – Inglés nivel secundaria*. Editorial Lima - Perú.

Ministerio de educación (2013). *Marco del buen desempeño docente*.

Recuperado de

http://www.minedu.gob.pe/n/xtras/marco_buen_desempeno_docente.pdf

Minedu 2015 rutas de aprendizaje Versión 2015: ¿Qué y cómo aprenden nuestros estudiantes? III Ciclo, Área curricular comunicación. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/rutas-del-aprendizaje/documentos/Primaria/Comunicacion-III.pdf>

Minedu (2016) Programación *curricular en educación primaria*. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/curriculo/pdf/programa-curricular-educacion-primaria.pdf>

Moreno, J.L. (1985). *Psychodrama*. First Volume. (Cuarta edición: 1972). Ambler, PA: Beacon House.

Obarrio, A., and Masferrer, A., eds. (2013). *Expresión oral y proceso de aprendizaje: la importancia de la oratoria en el ámbito universitario*. España: Dykinson.

OECD. (2013). PISA 2012 Results: What Students Know and Can Do (Volume I). Recuperado de <http://repositorio.minedu.gob.pe/bitstream/handle/123456789/3814/Per%C3%BA%20en%20PISA%202012%20logros%20y%20desaf%C3%ADos%20pendientes.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Ozbek, C., Comoglu, I., & Baran, B. (2017). Turkish Foreign Language Learners' Roles and Outputs: Introducing an Innovation and Role-Playing in Second Life. *Contemporary Educational Technology*, 8(3), 280-302.

Penny, Ur. (2012). *A course in language teaching. Practice and theory*. Cambridge, England: Cambridge university press.

Peñarrieta, C. y Faysse, N. (2006). *Pautas generales para la elaboración, uso y empleo de juego de roles en proceso de apoyo a una acción colectiva*. (Tesis no publicada). Universidad Mayor de San Simón

- Perazzo, S. (2004). *¿Qué teoría de qué psicodrama?*, en Herranz, T., Psicodrama Clínico: Teoría y Técnica. Madrid: Ed. Ciencias Sociales,
- Pérez, B. (2014). *Metodologías de enseñanza y aprendizaje para el desarrollo de competencias: orientaciones para el profesorado universitario ante el espacio europeo de educación superior*. España: Larousse - Alianza Editorial.
- Perrenoud, P. (1999). *De la excelencia a la regulación de los aprendizajes: Entre dos lógicas*. Porto Alegre, Brasil. Editorial ARMET.
- Perrenoud, P. (2004). *Diez nuevas competencias para enseñar*. Barcelona, España. Editorial Graó.
- Pontón, M. (2013). *“Evaluación del método communicative approach que emplean los docentes para optimizar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de la carrera de idioma extranjero de la universidad de Machala en el año 2012 y propuesta de un módulo”*. (Tesis no publicada). Universidad de Guayaquil.
- Quintana, C. (2011). *El impacto de los juegos de roles en la habilidad comunicativa de los niños*. (Tesis no publicada). Universidad de San Buenaventura Bogotá Colombia.
- Quiroz y Castillo (2008). *Aplicación del programa basado en la técnica de juego de roles para mejorar la habilidad del Speaking y listening en los alumnos del 2do año de educación secundaria de menores de la I.E. G.U.E José Faustino Sánchez Carrión*. (Tesis de Licenciatura no publicada). Universidad Nacional. Trujillo, Perú.
- Reyzabl, R. (2002). *Enfoque comunicativo en la enseñanza de la lengua*.
- Rodríguez, B. y Vásquez, B. (2011). *Influencia de la técnica juego de roles, roles, basado en enfoque comunicativo, en la expresión oral del idioma inglés de las alumnas de secretariado bilingüe del instituto da Vinci- Trujillo, Perú*.
- Rueda, B. (2012). *La evaluación educativa: análisis y sus prácticas*. México: Ediciones D.D.S.

- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica*. Lima: visión universitaria.
- Tamayo, M. (2012). *El Proceso de la Investigación Científica*. México: Limusa
- Vásquez, G. (2000). *La destreza Oral*. Madrid: Edelsa.
- Vera-Mostacero, N. (2007). *Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de San Martín de Trujillo*. (Tesis no publicada). Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación - Departamento de Idiomas y Lingüística. Universidad Nacional de Trujillo. Perú.
- Villafuerte, J. S., Rojas, M. A., Hormaza, S. L., & Soledispa, L. A. (2018). Learning styles and motivations for practicing english as a foreign language: A case study of role-play in two ecuadorian universities. *Theory and Practice in Language Studies*, 8(6), 555-563. doi:<http://dx.doi.org/10.17507/tpls.0806.01>

Anexos

**DOCUMENTOS PARA VALIDAR LOS INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN
A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTOS**



DEFINICIÓN CONCEPTUAL DE LAS VARIABLES Y DIMENSIONES

Variable: expresión oral del idioma inglés

Este proceso consiste en comunicarse con fluidez y claridad, utilizando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales en diversas situaciones comunicativas y con diferentes propósitos, relacionados al entorno familiar y social del estudiante, quien aprende a escuchar y a expresar sus ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos y con diferentes interlocutores de manera asertiva, lo mismo que a comunicarse con entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa. MINEDU (2018)

Dimensiones de las variables:

Dimensión 1: contenido (content)

Transmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes Martínez (2010 Pág.202)

Dimensión 2: comprensibilidad/ inteligibilidad (comprehensibility)

Componente de la expresión oral que evalúa la habilidad de integrar las implicaciones y significados explícitos de palabras y oraciones del lenguaje hablado. Esta habilidad incluye la atención auditiva, la memoria y la percepción, así como la comprensión real. Thornbury (2006)

Dimensión 3: fluidez (fluency)

Es la capacidad de expresar con agilidad ideas, compuestas por la asociación y relación de palabras, de una manera clara y entendible en el entorno lingüístico que le da sentido y significado a lo comunicado. En el campo de la lingüística se define la fluidez como la capacidad de expresarse con facilidad, para crear ideas, relacionar palabras y conocer el significado de las palabras. Balcázar, Rivera y Chacón (2013 pág. 41)

Dimensión 4: pronunciación (pronunciation)

Se refiere a la habilidad del estudiante para producir enunciados comprensibles los cuales se basan en la producción individual de sonidos, la apropiada conexión lógica de palabras y el uso de la acentuación y la entonación para transmitir el significado pretendido. Thornbury (2006)

Dimensión 5: entonación (intonation)

Igual que el acento, la entonación tiene como papel hacer resaltar el sentido de las frases y oraciones, y evitar la monotonía imprimiendo musicalidad a los enunciados, e igualmente buscar algunos efectos expresivos. La entonación corresponde a la curva melódica que puede desplazarse de tono medio, a tono alto y bajo, según las necesidades expresivas.

Niño (2007. Pág. 269)

Dimensión 6: Precisión (accuracy) (grammar)

Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas. Martínez (2010 Pág.202)

Dimensión 7: recursos no verbales.

Contribuyen a dar viabilidad y fluidez al mensaje que se emite o que se escucha o lee. Se utiliza como apoyo para mantener una conversación, describir un objeto o acción cuando no se conoce el término exacto, enfatizar algún estado emocional, entre otros. Estos gestos y movimientos corporales, que ayudan a lograr la comprensión del mensaje de una manera global y más rápida, se utilizan en la expresión oral. Minedu 2018.

MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN DE LAS VARIABLES

Variable: competencia expresión oral del idioma inglés.

Dimensiones	Indicadores	Ítems	Niveles o rangos
1. CONTENIDO	Transmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	1	Inicio 0 a 10
2. COMPRENSIBILIDAD	Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	2	
3. FLUIDEZ	Se expresa de forma continua y con cierto ritmo	3	
4. PRONUNCIACION	Pronuncia con claridad	4	
5. ENTONACION	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo.	5	Proceso 11 a 13
	Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado	6	
6. PRECISION	El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa.	7	Logrado 14 a 17
	Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.	8	
7. RECURSOS VERBALES	Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo.	9	Destacado 18 a 20
	Adecuado uso de los gestos y la mímica	10	



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dra. ABENSUR PINASCO, CECILIA ALICIA.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría con mención en docencia y gestión educativa de la UCV, en la sede los olivos, promoción 20..., aula..., requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magister.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: Roleplaying para mejorar la expresión oral del idioma inglés, en estudiantes de una universidad, Lima-2018 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma

Lic. Candice C. Otoya Tafur

D.N.I: 10806465

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: competencia expresión oral del idioma inglés.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CONTENIDO							
1	Transmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2 : COMPRENSIBILIDAD							
2	Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3 : FLUIDEZ							
3	Se expresa de forma continua y con cierto ritmo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: PRONUNCIACIÓN							
4	Pronuncia con claridad y acentuación adecuada	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: ENTONACIÓN							
5	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo.	✓		✓		✓		
6	Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado	✓		✓		✓		

DIMENSION 6: PRECISION		Si	No	Si	No	Si	No
7	El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa.	✓		✓			
8	Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.	✓		✓			
DIMENSION 7: RECURSOS NO VERBALES		Si	No	Si	No	Si	No
9	Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo.	✓		✓			
10	Adecuado uso de los gestos y la mímica	✓		✓			

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: Aplicable [✓] Aplicable después de corregir [] No aplicable []
Apellidos y nombres del juez validador (Dr) Mg/Lic. Abensue Pinasco, Cecilia Alicia DNI: 0869995
Especialidad del validador: Doctora en Ciencias de la Educación

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Firma del Experto Informante.



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Mg. VASQUEZ GUIZAR, MARTIN ENRIQUE

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría con mención en docencia y gestión educativa de la UCV, en la sede los olivos, promoción 20..., aula..., requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magister.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: Roleplaying para mejorar la expresión oral del idioma inglés, en estudiantes de una universidad, Lima-2018 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente.

Firma

Lic. Candice C. Otoy Tafur

D.N.I: 10806465

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: competencia expresión oral del idioma inglés.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CONTENIDO							
1	Trasmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2 : COMPRENSIBILIDAD							
2	Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3 : FLUIDEZ							
3	Se expresa de forma continua y con cierto ritmo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: PRONUNCIACIÓN							
4	Pronuncia con claridad y acentuación adecuada	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: ENTONACIÓN							
5	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo.	✓		✓		✓		
6	Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 6: PRECISION		Si	No	Si	No	Si	No
7	El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa.	✓		✓			
8	Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.	✓					
DIMENSIÓN 7: RECURSOS NO VERBALES		Si	No	Si	No	Si	No
9	Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo.	✓		✓			
10	Adecuado uso de los gestos y la mímica	✓		✓			

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable ☐ No aplicable ☐
Apellidos y nombres del juez validador. Dr. Miguel VASQUEZ GUZAR DNI: 08453651
Especialidad del validador: MAGISTER EN FILOSOFIA E INVESTIGACIÓN

¹Pertinencia: El ítem corresponde al concepto técnico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota: Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Firma del Experto Informante.



CARTA DE PRESENTACIÓN

Señor(a)(ita): Dra. Castillo Muñoz, Liz Yessenia.

Presente

Asunto: VALIDACIÓN DE INSTRUMENTOS A TRAVÉS DE JUICIO DE EXPERTO.

Nos es muy grato comunicarnos con usted para expresarle nuestros saludos y así mismo, hacer de su conocimiento que siendo estudiante del programa de maestría con mención en docencia y gestión educativa de la UCV, en la sede los olivos, promoción 20..., aula..., requerimos validar los instrumentos con los cuales recogeremos la información necesaria para poder desarrollar nuestra investigación y con la cual optaremos el grado de Magister.

El título nombre de nuestro proyecto de investigación es: Roleplaying para mejorar la expresión oral del idioma inglés, en estudiantes de una universidad, Lima-2018 y siendo imprescindible contar con la aprobación de docentes especializados para poder aplicar los instrumentos en mención, hemos considerado conveniente recurrir a usted, ante su connotada experiencia en temas educativos y/o investigación educativa.

El expediente de validación, que le hacemos llegar contiene:

- Carta de presentación.
- Definiciones conceptuales de las variables y dimensiones.
- Matriz de operacionalización de las variables.
- Certificado de validez de contenido de los instrumentos.

Expresándole nuestros sentimientos de respeto y consideración nos despedimos de usted, no sin antes agradecerle por la atención que dispense a la presente.

Atentamente,

Firma

Lic. Candice C. Otoy Tafur

D.N.I: 10806465

CERTIFICADO DE VALIDEZ DE CONTENIDO DEL INSTRUMENTO QUE MIDE: competencia expresión oral del idioma inglés.

Nº	DIMENSIONES / ítems	Pertinencia ¹		Relevancia ²		Claridad ³		Sugerencias
		Si	No	Si	No	Si	No	
	DIMENSIÓN 1: CONTENIDO							
1	Trasmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 2 : COMPRENSIBILIDAD							
2	Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 3 : FLUIDEZ							
3	Se expresa de forma continua y con cierto ritmo	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 4: PRONUNCIACIÓN							
4	Pronuncia con claridad y acentuación adecuada	✓		✓		✓		
	DIMENSIÓN 5: ENTONACIÓN							
5	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo.	✓		✓		✓		
6	Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado	✓		✓		✓		

DIMENSIÓN 6: PRECISION					
7	El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa.	Si	No	Si	No
		✓		✓	
8	Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.				
DIMENSIÓN 7: RECURSOS NO VERBALES					
9	Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo.	Si	No	Si	No
		✓		✓	
10	Adecuado uso de los gestos y la mímica				

Observaciones (precisar si hay suficiencia):

Opinión de aplicabilidad: ☒ Aplicable después de corregir ☐ No aplicable ☐

Apellidos y nombres del juez validador: Dr. Mg/Lic. Castilla Muñoz, Lizbeth DNI: 20.114.652

Especialidad del validador: Doc. en Psicología Educativa y Tutoría

¹Perinencia: El ítem corresponde al concepto teórico formulado.
²Relevancia: El ítem es apropiado para representar al componente o dimensión específica del constructo
³Claridad: Se entiende sin dificultad alguna el enunciado del ítem, es conciso, exacto y directo

Nota Suficiencia, se dice suficiencia cuando los ítems planteados son suficientes para medir la dimensión


Firma del Experto Informante.

Anexo

Organización de la variable dependiente: Expresión oral

DIMENSIONES	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA	NIVELES O RANGOS
Contenido	1.Trasmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	1	Logrado = 2 No logrado = 1	Inicio
Comprensibilidad	2.Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	2		0 a 10
Fluidez	3.Se expresa de forma continua y con cierto ritmo	3		Proceso
Pronunciación	4.Pronuncia con claridad	4		11 a 13
Entonación	5.Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo. 6. Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado	5 - 6		Logrado
Precisión	7.El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa. 8. Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.	7 – 8		14 a 17
Recursos verbales	9. Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo. 10. Adecuado uso de los gestos y la mímica	9 - 10		Destacado 18 a 20

Anexo

Rubrica analítica para la evaluación de una sesión de Roleplaying

CRITERIA DESCRIPTORS	Complete 4	Generally Complete 3	Incomplete 2
Aplicación	Elabora la historia del tema dado y se reparte los roles con equidad, dándole variedad.	Elabora una historia ajustándose al tema.	La historia es muy simple
Content	Ensaya y actúa utilizando los patrones correctos de acuerdo a la situación. Transmitiendo con claridad las ideas principales y facilitando detalles que son relevantes e interesantes. Enriquece el contenido.	Actúa pero no utiliza los patrones exactos de acuerdo a la situación. Trata de transmitir las ideas pero no acopla detalles que ayuden a enriquecer el contenido del Roleplaying	No ensaya el tiempo necesario ni transmite con claridad las ideas principales, tampoco facilita detalles que son relevantes e interesantes.
Comprensibility	Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales de cada uno de los roles, con claridad y coherencia. Notable uso de un vocabulario variado y complejo	Transmite las ideas principales pero a una velocidad más lenta de lo normal. De vez en cuando puede ser necesario la consulta para aclarar y repetir su rol.	Evidente uso de un vocabulario muy limitado. Problemas para dar a entender su rol.
Fluency	Caracteriza el "rol/papel" dado con una adecuada pronunciación, entonación y ritmo	Dispuesto a hablar largo y tendido, aunque puede perder la coherencia a veces debido a ocasionales repeticiones, autocorrecciones o vacilaciones.	Evidencia de largas pausas. Habla lentamente con frecuente repeticiones y autocorrecciones. Enlaza frases básicas pero con fallas en la coherencia.
Acuracy	Dominio del discurso debido a uso correcto del vocabulario y estructuras complejas, en gran medida exactas. Muy escasos errores gramaticales	Usa predominantemente estructuras simples con algunas imprecisiones pero en general no impiden la comunicación.	Usa sencillas estructuras y expresiones. Produce frecuentes errores lingüísticos. Uso incorrecto aun de simples estructuras

Anexo

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN DE LA EXPRESION ORAL DEL IDIOMA INGLÉS

(USADOS PARA EL PRE Y POST TEST)

[illegible]

Matriz de Consistencia

Título: Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018.

Autor: Br. Candice Catherine Otoya Tafur

PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES
General ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la competencia expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?	General Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la competencia expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.	General La técnica rolplaying influye significativamente en la mejora de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018	Variable dependiente: Expresión oral en el inglés
Específicos PE1: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en el contenido de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?	Específicos OE1: Conocer cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en el contenido de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.	Específicas HE1: La técnica roleplaying influye significativamente en la mejora de contenido de expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018	
PE2: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la comprensibilidad de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?	OE2: Verificar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la comprensibilidad de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.	HE2: La técnica roleplaying influye significativamente en la mejora de la comprensibilidad de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.	
PE3: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la fluidez de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?	OE3: Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la fluidez de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.	HE3: La técnica roleplaying influye significativamente en la mejora de la fluidez de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.	

<p>PE4: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la pronunciación de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?</p>	<p>OE4: Verificar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la pronunciación de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.</p>	<p>HE4: La técnica roleplaying influye significativamente en la mejora de la pronunciación de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.</p>	
<p>PE5: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la entonación de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?</p>	<p>OE5: Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la entonación de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.</p>	<p>HE5: La técnica roleplaying influye significativamente en la mejora de la entonación de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018</p>	
<p>PE6: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la precisión de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?</p>	<p>OE6: Conocer cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en la precisión de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.</p>	<p>HE6: La técnica roleplaying influye significativamente en la mejora de precisión de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.</p>	
<p>PE7: ¿Cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en los recursos no verbales de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018?</p>	<p>OE7: Determinar cuál es la influencia de la aplicación del Roleplaying en el uso de recursos no verbales de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.</p>	<p>HE7: La técnica roleplaying influye significativamente en la mejora del uso de los recursos no verbales de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada del cono sur de Lima, 2018.</p>	

METODOLOGÍA	POBLACIÓN Y MUESTRA	TÉCNICA E INSTRUMENTOS	RESULTADOS												
<p>Paradigma: Positivista.</p> <p>Enfoque: Cuantitativo.</p> <p>Método: Hipotético deductivo.</p> <p>Tipo de investigación: Aplicada.</p> <p>Diseño: Experimentales.</p> <p>Sub tipo de diseño: Cuasi experimental.</p> <p>Corte: Longitudinal.</p>	<p>Población: La población estará conformada 96 estudiantes matriculados en la asignatura Inglés III correspondientes al semestre 2018 I de una universidad del cono sur de Lima.</p> <p>Muestra: La muestra será seleccionada de manera no probabilística porque se usó los grupos intactos. Por ser un diseño cuasi experimental la muestra se distribuyó en dos grupos control y experimental.</p> <table> <tr> <td>Grupo</td> <td>aula</td> <td>Estudiantes</td> </tr> <tr> <td>Control</td> <td>503</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Experimental</td> <td>201</td> <td>30</td> </tr> <tr> <td>Total</td> <td></td> <td>60</td> </tr> </table>	Grupo	aula	Estudiantes	Control	503	30	Experimental	201	30	Total		60	<p>Técnica de recolección de datos se utilizó la observación estructurada que sirve para registrar conductas de forma sistemática y estructurada. Es directa porque el investigador se pone en contacto personalmente con el hecho que tratando de investigar.</p> <p>Instrumento: se utilizó la lista de chequeo o de cotejo que se sometió a una rúbrica pre-elaborada</p> <p>Validación y confiabilidad:</p> <p>Validez de contenido Juicio de expertos Coeficiente V de Aiken</p> <p>Nivel de confiabilidad Estudio piloto, con similares características que la muestra. La confiabilidad del cuestionario, se obtendrá mediante el coeficiente KR (kuder y Richardson) - Escala Intervalo.</p>	<p>De la Estadística Descriptiva: Técnicas para resumir y describir datos cuantitativos: Conteo y tabulación de los datos Representación gráfica.</p> <p>De la Estadística Inferencial: Procesos de estimación, análisis y prueba de hipótesis.</p> <p>Prueba de normalidad: Se usa el test de Kolmogorov-Smirnov (K-S) porque la muestra es mayor a 50. Para los análisis de los resultados:</p> <p>Pruebas no paramétricas: U de Mann-Whitney Para el análisis estadístico, se utilizara el Software estadístico SPSS versión 24 y Excel 2016.</p>
Grupo	aula	Estudiantes													
Control	503	30													
Experimental	201	30													
Total		60													

Anexo

BASE DE DATOS DEL PRE TEST PARA GRUPO EXPERIMENTAL

AULA: 201 (Se han ocultado los nombres de los participantes)

Indicadores Estudiantes		E D A D	S E X O	C I C L O	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5		D-6		D-7		PUNTAJE TOTAL
					Trasmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	Se expresa de forma continua y con cierto ritmo	Pronuncia con claridad y acentuación adecuada	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado	El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa.	Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.	Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo	Adecuado uso de los gestos y la mímica	
1		24	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
2		20	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
3		23	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
4		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5		28	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6		23	F	VI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
7		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
8		25	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9		23	M	VI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9

[illegible]

Anexo

BASEDE DATOS DEL POS TEST PARA GRUPO EXPERIMENTAL

AULA: 201 (Se han ocultado los nombres de los participantes)

Indicadores Estudiantes		E D A D	S E X O	C I C L O	D-1	D-2	D-3	D-4	D-5		D-6		D-7		PUNTAJE TOTAL
					Trasmite con claridad las ideas principales y facilita detalles que son relevantes e interesantes	Utiliza lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad y coherencia.	Se expresa de forma continua y con cierto ritmo	Pronuncia con claridad y acentuación adecuada	Modula la voz para dar a su mensaje mayor expresividad. Usando matices diferentes según el género discursivo	Usa el tono de voz apropiado que coincide con el significado que se desea infundir a una palabra o enunciado	El vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa.	Usa correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas.	Usa la expresión facial, junto con la mirada, para enfatizar y expresar emociones y estados de ánimo	Adecuado uso de los gestos y la mímica	
1		24	F	X	2	1	1	2	2	2	2	1	2	2	10
2		20	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	10
3		23	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
4		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
5		28	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
6		23	F	VI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9
7		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
8		25	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
9		23	M	VI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	9

Anexo

BASE DE DATOS DEL PRE TEST GRUPO CONTROL

AULA: 503 (Se han ocultado los nombres de los participantes)

[illegible]

10		22	M	IV	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6
11		22	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12		23	M	VI	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	4
13		24	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14		25	M	X	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	9
15		18	M	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16		23	M	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17		27	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18		21	M	IV	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
19		23	F	IV	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
20		22	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21		20	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
22		21	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23		20	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
24		24	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25		22	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26		24	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28		23	M	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29		30	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30		27	F	X	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11

Anexo

BASE DE DATOS DEL POS TEST GRUPO CONTROL

AULA: 503 (Se han ocultado los nombres de los participantes)

[illegible]

10		22	M	IV	1	1	0	0	1	0	1	0	1	1	6
11		22	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
12		23	M	VI	1	1	0	0	0	0	1	0	1	0	4
13		24	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
14		25	M	X	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	9
15		18	M	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
16		23	M	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
17		27	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
18		21	M	IV	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
19		23	F	IV	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9
20		22	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
21		20	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	8
22		21	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
23		20	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9
24		24	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
25		22	F	IV	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
26		24	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
27		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
28		23	M	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
29		30	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10
30		27	F	X	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11

MATRIZ EXCELL PRUEBA DE ENTRADA GRUPO EXPERIMENTAL

BASE DE DATOS COT_con jueces - Excel (Error de activación de productos)

MAX HAMILTON CHAUCA CALVO

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC
		Indicadores	EDAD	SEXO	CICLO	CONTENID	NSIBILIDAD	FLUIDEZ	NUNCIACION	ENTONACION	PRECISION	RECURSOS	VERBAL	PUNTUACION															
4																													
5	1		24	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10													
6	2		20	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3													
7	3		23	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3													
8	4		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3													
9	5		28	F	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10													
10	6		23	F	VI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	3													
11	7		22	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3													
12	8		25	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10													
13	9		23	M	VI	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	3													
14	10		22	M	VI	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8													
15	11		26	M	X	2	1	2	1	1	1	1	1	1	2	13													
16	12		22	M	VI	1	1	1	0	0	0	1	0	1	0	5													
17	13		19	M	IV	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	5													
18	14		27	M	XI	1	1	0	0	1	0	1	0	1	0	5													
19	15		26	M	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10													
20	16		26	M	X	1	1	1	1	1	1	2	1	1	1	11													
21	17		29	M	XI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10													
22	18		24	M	VI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	3													
23	19		21	F	VI	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	8													
24	20		24	M	VI	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8													
25	21		29	M	XI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10													
26	22		25	M	X	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10													

PRE_G_E POST_G_E PRE_G_C POST_G_C JUECES V DE AIKEN P BINOMIAL

07:44 p.m. 19/01/2019

MATRIZ EXCELL PRUEBA DE SALIDA GRUPO EXPERIMENTAL

BASE DE DATOS COT_con jueces - Excel (Error de activación de productos)

MAX HAMILTON CHAUCA CALVO

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Calibri 11 A A Ajustar texto General

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

Anexo 8

HOJA DE DATOS DEL POST TEST PARA GRUPO EXPERIMENTAL

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X	Y	Z	AA	AB	AC	AD
1																														
2																														
3																														
4																														
5																														
6																														
7																														
8																														
9																														
10																														
11																														
12																														
13																														
14																														
15																														
16																														
17																														
18																														
19																														
20																														
21																														
22																														
23																														
24																														

PRE_G_E POST_G_E PRE_G_C POST_G_C JUECES V DE AIKEN P BINOMIAL

LISTO

07:47 p.m. 19/01/2019

MATRIZ EXCELL PRUEBA DE ENTRADA GRUPO CONTROL

BASE DE DATOS COT_con jueces - Excel (Error de activación de productos)

MAX HAMILTON CHAUCA CALVO

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Calibri 9 A A Ajustar texto General

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

1

Anexo 9

HOJA DE DATOS DEL PRE TEST PARA GRUPO CONTROL

		EDAD	SEXO	CICLO	CONTENIDO	COMPRESIBILIDAD	FLUIDEZ	PRONUNCIACIÓN	ENTONACIÓN	PRECISIÓN	RECURSOS LINGÜÍSTICOS	PUNTAJE TOTAL
Indicadores												
Estudiantes												
1	1	24	F	VI	1	1	1	1	0	1	0	1
2	2	20	F	VI	1	1	1	0	1	1	0	1
3	3	21	F	VI	1	1	1	0	1	0	1	1
4	4	21	F	VI	1	1	0	0	1	0	1	1
5	5	19	M	VI	1	1	0	1	1	0	1	1
6	6	22	M	VI	1	1	1	1	1	1	0	1
7	7	27	F	VI	1	1	1	1	1	1	1	1

PRE_G_E POST_G_E PRE_G_C POST_G_C JUECES V DE AIKEN P BINOMIAL

LISTO PROMEDIO: 0.666666667 RECuento: 6 SUMA: 4

07:50 p.m. 19/01/2019

MATRIZ EXCELL PRUEBA DE SALIDA GRUPO CONTROL

BASE DE DATOS COT_con jueces - Excel (Error de activación de productos)

MAX HAMILTON CHAUCA CALVO

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Calibri 11 A A Ajustar texto General

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

Formato condicional Dar formato como tabla Estilos de celda Insertar Eliminar Formato Autosuma Rellenar Borrar Ordenar y filtrar Buscar y seleccionar

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
			EDAD	SEXO	CICLO	CONTENIDO	COMPRESIBILIDAD	FULIDEZ	PRONUNCIACIÓN	ENTONACIÓN		PRECISIÓN		RECURSOS		PUNTAJE								
4		Indicadores																						
5		Estudiantes																						
6																								
7	1		24	F	VI	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	13								
8	2		20	F	VI	1	1	1	1	2	1	1	1	2	1	12								
9	3		21	F	VI	2	1	1	1	1	1	2	1	1	2	13								
10	4		21	F	VI	2	1	1	1	1	1	1	1	2	1	12								
11	5		19	M	VI	2	1	1	2	1	1	1	1	2	1	13								
12	6		22	M	VI	2	1	1	2	1	1	2	1	2	1	14								
13	7		27	F	VI	2	1	1	2	2	1	2	1	2	1	15								
14	8		22	F	IV	2	1	1	1	2	1	1	1	2	1	13								
15	9		26	M	VI	2	1	1	1	1	1	2	1	2	1	13								

PRE_G_E POST_G_E PRE_G_C POST_G_C JUECES V DE AIKEN P BINOMIAL

LISTO

07:51 p.m. 19/01/2019

V. DE AIKEN

BASE DE DATOS COT_con jueces - Excel (Error de activación de productos)

MAX HAMILTON CHAUCA CALVO

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Portapapeles Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

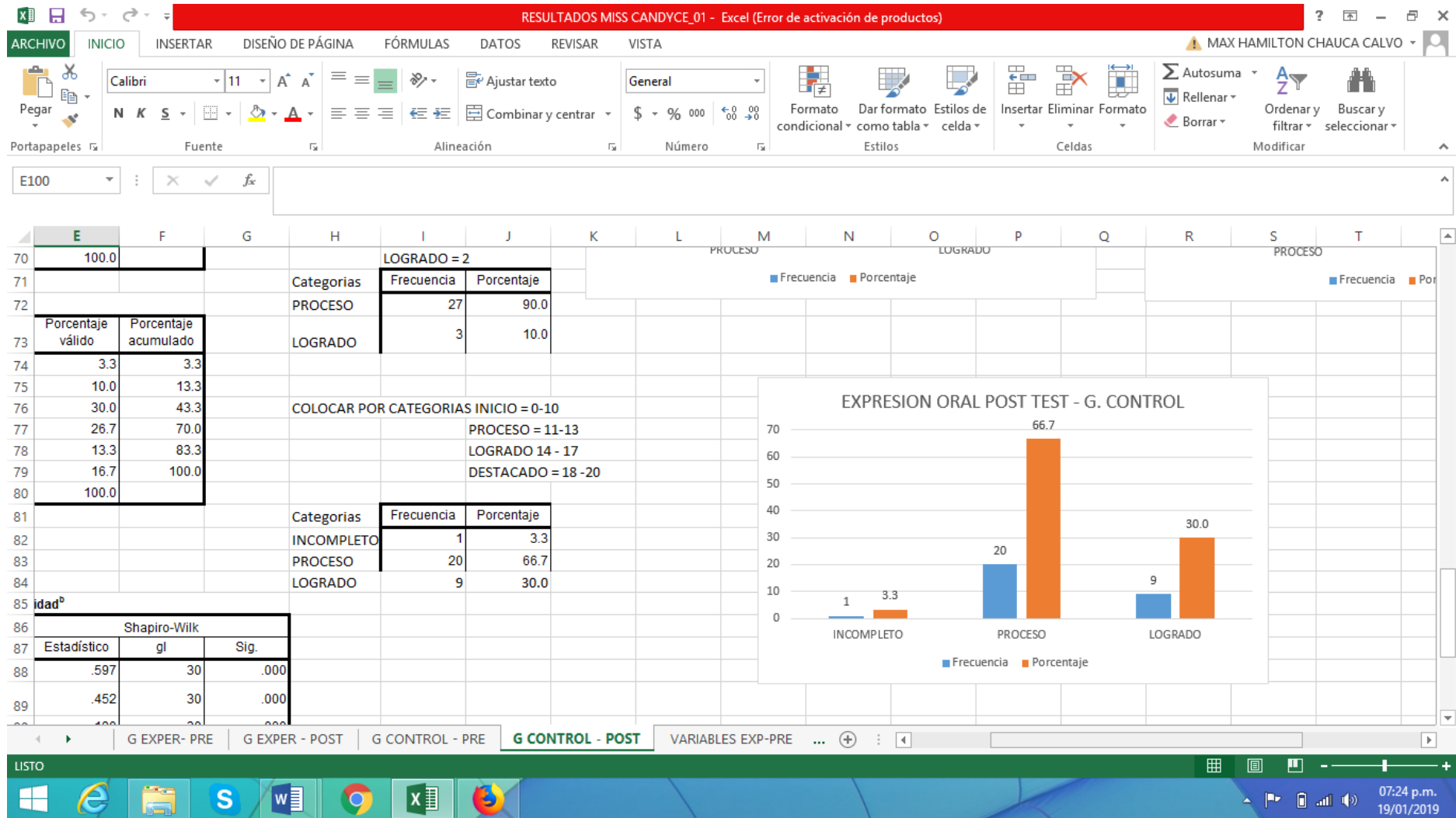
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
1																				
2																				
3	AREAS	J1	J2	J3	TOTADE AIK	p														
4	CONTENIDO	1	1	1	3	1.00	0.010													
5	COMPRESIBILIDAD	1	1	1	3	1.00	0.010													
6	FLUIDEZ	1	1	1	3	1.00	0.010													
7	PRONUNCIACION	1	1	1	3	1.00	0.010													
8	ENTONACION 1	1	1	1	3	1.00	0.010													
9	ENTONACION 2	1	1	1	3	1.00	0.010													
10	PRECISION 1	1	1	1	3	1.00	0.010													
11	PRECISION 2	1	1	1	3	1.00	0.010													
12	RECURSOS NO VERBALES 1	1	1	1	3	1.00	0.010													
13	RECURSOS NO VERBALES 2	1	1	1	3	1.00	0.010													
14																				
15																				
16																				
17																				
18																				
19																				

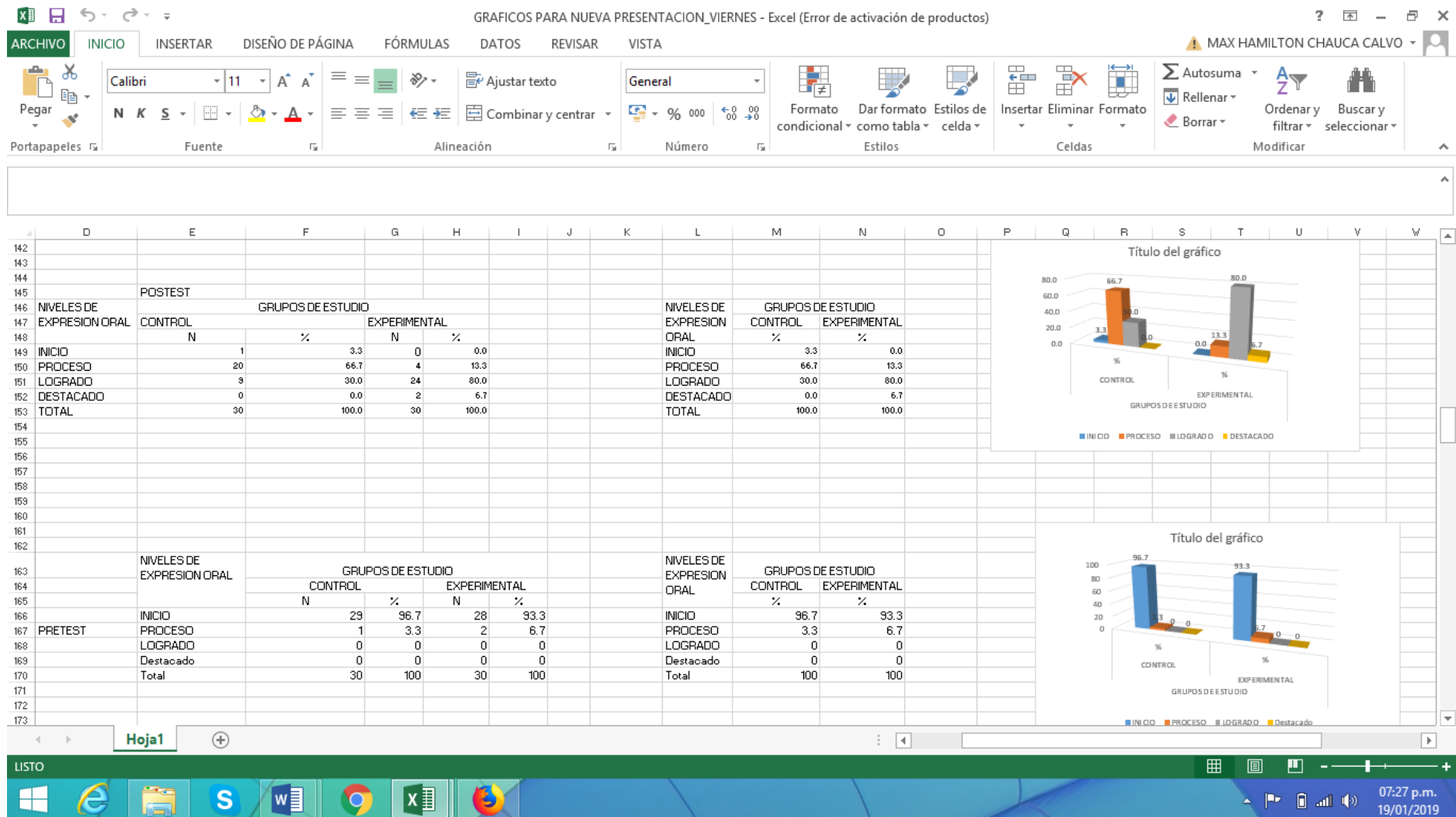
PRE_G_E POST_G_E PRE_G_C POST_G_C JUECES V DE AIKEN P BINOMIAL

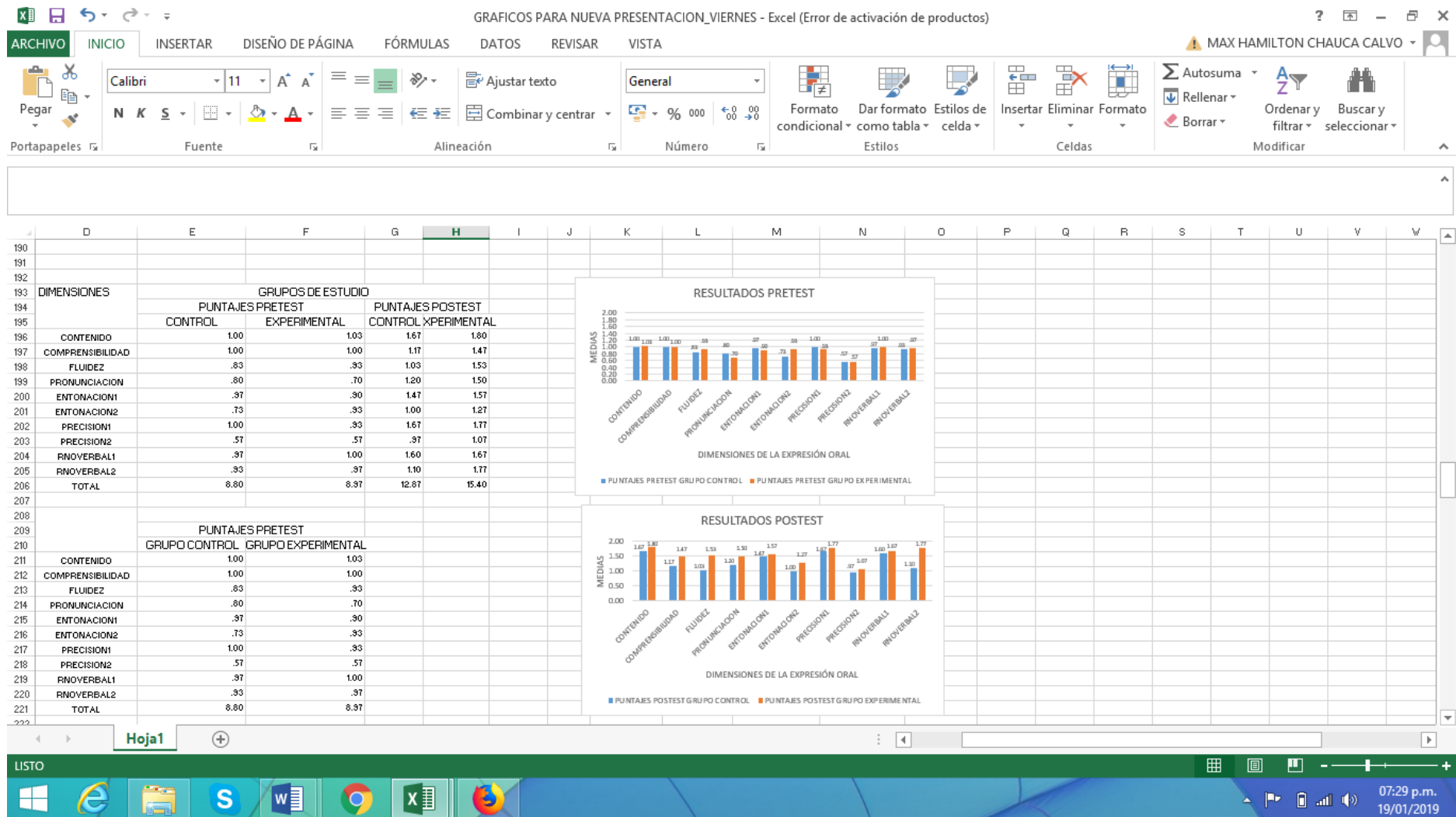
LISTO

07:34 p.m. 19/01/2019

ESTADISTICOS DESCRIPTIVOS







PRUEBAS DE NORMALIDAD

RESULTADOS MISS CANDYCE_01 - Excel (Error de activación de productos)

MAX HAMILTON CHAUCA CALVO

ARCHIVO INICIO INSERTAR DISEÑO DE PÁGINA FÓRMULAS DATOS REVISAR VISTA

Pegar Fuente Alineación Número Estilos Celdas Modificar

C4 : 1.03333333333333

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
82		Total	30	100.0	100.0											
83																
84																
85		NORMALIDAD														
86																
87			Pruebas de normalidad ^{b,c}													
88			Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk										
89			Estadístico	gl	Sig.	Estadístico	gl	Sig.								
90		CONTENIDO	.539	30	.000	.180	30	.000								
91		FLUIDEZ	.472	30	.000	.496	30	.000								
92		PRONUNCIACION	.440	30	.000	.577	30	.000								
93		ENTONACION1	.528	30	.000	.347	30	.000								
94		ENTONACION2	.537	30	.000	.275	30	.000								
95		PRECISION1	.472	30	.000	.496	30	.000								
96		PRECISION2	.372	30	.000	.632	30	.000								
97		RNOVERBAL2	.475	30	.000	.433	30	.000								
98		TOTAL	.211	30	.002	.862	30	.001								
99		a. Corrección de significación de Lilliefors														
100		b. COMPRENSIBILIDAD es constante. Se ha omitido.														
101		c. RNOVERBAL1 es constante. Se ha omitido.														

G EXPER- PRE G EXPER- POST G CONTROL- PRE G CONTROL- POST VARIABLES EXP-PRE ...

LISTO PROMEDIO: 1.63 RECuento: 11 SUMA: 17.93

07:25 p.m. 19/01/2019

PANTALLAZOS SPSS ESTADÍSTICOS INFERENCIALES

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Rangos

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
PUNTAJE_TOTAL_PRETES	GRUPO EXPERIMENTAL	30	30.67	920.00
	GRUPO CONTROL	30	30.33	910.00
	Total	60		
PUNTAJE_TOTAL_POSTETS	GRUPO EXPERIMENTAL	30	41.37	1241.00
	GRUPO CONTROL	30	19.63	589.00
	Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	PUNTAJE_TOTAL_PRETES	PUNTAJE_TOTAL_POSTETS
U de Mann-Whitney	445.000	124.000
W de Wilcoxon	910.000	589.000
Z	-.078	-4.870
Sig. asintótica (bilateral)	.938	.000

a. Variable de agrupación: GRUPO

NPART TESTS

```

/M-W= PRE_CONTENIDO POST_CONTENIDO BY GRUPO(1 2)
/MISSING ANALYSIS.

```

IBM SPSS Statistics Processor está listo

05:25 p.m.
19/01/2019

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico

rangos

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSI- CONTENIDO Item 1 PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	31.00	930.00
	GRUPO CONTROL	30	30.00	900.00
	Total	60		
DIMENSI- CONTENIDO Item 1 POST TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	32.50	975.00
	GRUPO CONTROL	30	28.50	855.00
	Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	DIMENSI- CONTENIDO Item 1 PRE TEST	DIMENSI- CONTENIDO Item 1 POST TEST
U de Mann-Whitney	435.000	390.000
W de Wilcoxon	900.000	855.000
Z	-1.000	-1.158
Sig. asintótica (bilateral)	.317	.247

a. Variable de agrupación: GRUPO

NP-TESTS

```

/M-W= PRE_COMPRENSIBILIDAD POST_COMPRENSIBILIDAD BY GRUPO(1 2)
/MISSING ANALYSIS.
  
```

IBM SPSS Statistics Processor está listo

05:28 p.m.
19/01/2019

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Rangos

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSI COMPRENSIBILIDAD Item 2 PRE TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	30.50	915.00
	GRUPO CONTROL	30	30.50	915.00
	Total	60		
DIMENSI COMPRENSIBILIDAD Item 2 POST TEST	GRUPO EXPERIMENTAL	30	35.00	1050.00
	GRUPO CONTROL	30	26.00	780.00
	Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	DIMENSI COMPRENSIBILIDAD Item 2 PRE TEST	DIMENSI COMPRENSIBILIDAD Item 2 POST TEST
U de Mann-Whitney	450.000	315.000
W de Wilcoxon	915.000	780.000
Z	.000	-2.477
Sig. asintótica (bilateral)	1.000	.013

a. Variable de agrupación: GRUPO

NPAR TESTS

(M-DE-POST-EXPERIMENTAL-EXPERIMENTAL BY GRUPO(1,2))

IBM SPSS Statistics Processor está listo

05:30 p.m.
19/01/2019

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico

7MISSING ANALYSIS.

Pruebas NPar

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSI FLUIDEZ Item 3	GRUPO EXPERIMENTAL	30	31.92	957.50
	GRUPO CONTROL	30	29.08	872.50
	Total	60		
DIMENSI FLUIDEZ Item 3	GRUPO EXPERIMENTAL	30	38.00	1140.00
	GRUPO CONTROL	30	23.00	690.00
	Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	DIMENSI FLUIDEZ Item 3	DIMENSI FLUIDEZ Item 3
U de Mann-Whitney	407.500	225.000
W de Wilcoxon	872.500	690.000
Z	-1.014	-4.261
Sig. asintótica (bilateral)	.310	.000

IBM SPSS Statistics Processor está listo

05:30 p.m.
19/01/2019

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Rangos

	GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
DIMENSI PRONUNCIACI Item 4	GRUPO EXPERIMENTAL	30	29.00	870.00
	GRUPO CONTROL	30	32.00	960.00
	Total	60		
DIMENSI PRONUNCIACI Item 4	GRUPO EXPERIMENTAL	30	35.00	1050.00
	GRUPO CONTROL	30	26.00	780.00
	Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	DIMENSI PRONUNCIACI Item 4	DIMENSI PRONUNCIACI Item 4
U de Mann-Whitney	405.000	315.000
W de Wilcoxon	870.000	780.000
Z	-.887	-2.416
Sig. asintótica (bilateral)	.375	.016

a. Variable de agrupación: GRUPO

NPAR TESTS
/M-W= E1 E2 BY GRUPO(1 2)

IBM SPSS Statistics Processor está listo

05:31 p.m.
19/01/2019

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
- Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico

Pruebas NPar

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
E1 GRUPO EXPERIMENTAL	30	32.43	973.00
GRUPO CONTROL	30	28.57	857.00
Total	60		
E2 GRUPO EXPERIMENTAL	30	34.93	1048.00
GRUPO CONTROL	30	26.07	782.00
Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	E1	E2
U de Mann-Whitney	392.000	317.000
W de Wilcoxon	857.000	782.000
Z	-1.233	-2.213
Sig. asintótica (bilateral)	.217	.027

a. Variable de agrupación: GRUPO

IBM SPSS Statistics Processor está listo

05:31 p.m.
19/01/2019

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Resultado

- Registro
 - Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
 - Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
 - Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico
- Registro
 - Pruebas NPar
 - Título
 - Notas
 - Prueba de Man
 - Título
 - Rangos
 - Estadístico

Pruebas NPar

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
P1 GRUPO EXPERIMENTAL	30	28.20	846.00
GRUPO CONTROL	30	32.80	984.00
Total	60		
P2 GRUPO EXPERIMENTAL	30	33.60	1008.00
GRUPO CONTROL	30	27.40	822.00
Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	P1	P2
U de Mann-Whitney	381.000	357.000
W de Wilcoxon	846.000	822.000
Z	-1.152	-1.651
Sig. asintótica (bilateral)	.249	.099

a. Variable de agrupación: GRUPO

IBM SPSS Statistics Processor está listo

05:32 p.m.
19/01/2019

HIPOTESIS U DE MANN WHITNEY.spv [Documento1] - IBM SPSS Statistics Visor

Archivo Edición Ver Datos Transformar Insertar Formato Analizar Marketing directo Gráficos Utilidades Ventana Ayuda

Pruebas NPar

Prueba de Mann-Whitney

Rangos

GRUPO	N	Rango promedio	Suma de rangos
NV1			
GRUPO EXPERIMENTAL	30	31.45	943.50
GRUPO CONTROL	30	29.55	886.50
Total	60		
NV2			
GRUPO EXPERIMENTAL	30	39.40	1182.00
GRUPO CONTROL	30	21.60	648.00
Total	60		

Estadísticos de prueba^a

	NV1	NV2
U de Mann-Whitney	421.500	183.000
W de Wilcoxon	886.500	648.000
Z	-.810	-4.508
Sig. asintótica (bilateral)	.418	.000

a. Variable de agrupación: GRUPO

IBM SPSS Statistics Processor está listo H: 26, W: 1097 pt.

05:34 p.m.
19/01/2019

ARTICULO CIENTÍFICO

1. TÍTULO

Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018

2. AUTOR

Candice Catherine Otoy Tafur
candicec66@hotmail.com

Estudiante del programa de maestría en Educación de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo, filial Lima Norte.

3. RESUMEN

El objetivo general de este trabajo de investigación fue determinar el efecto de la ejecución de la técnica Roleplaying en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018. Esta se basa en experiencias del uso de esta técnica para la formación en competencias de estudiantes universitarios. La población estuvo constituida por 96 estudiantes matriculados en el III Nivel de Inglés, la muestra fue no probabilística intencional consideró 60 estudiantes distribuidos 30 para el grupo control y 30 para el grupo experimental en los cuales se aplicó la variable Roleplaying.

El método empleado fue el hipotético deductivo, el diseño experimental del subtipo cuasi experimental. se aplicó un pre y posttest, estableciéndose cuatro niveles de evaluación: inicio, en proceso, logrado y destacado. Se recogieron los datos a través de la observación directa, por medio de un instrumento (lista de chequeo) el cual fue diseñado para esta investigación y que se sometió a las pruebas de validez y confiabilidad respectivas. De este modo, se pudo evaluar directamente la expresión verbal durante una sesión de Roleplaying.

El promedio global de la expresión oral en el grupo experimental según el posttest fue 15.40 y en el pretest 12.87. La comparación de los promedios mostró diferencia significativa ($p < 0.05$), como lo fue también la obtenida comparando los promedios globales posttest entre el grupo experimental y el de control. Se concluye que la técnica del Roleplaying mejoró significativamente la competencia de la expresión oral del idioma inglés.

4. PALABRAS CLAVES

Roleplaying, expresión oral, enfoque comunicativo

5. ABSTRACT

The general objective of this research was to determine the effect of the execution of the Roleplaying technique in improving the oral expression of the English language in students of a private university, Lima-2018. This is based on experiences of the use of this technique for the training in competitions of university students. The population was constituted by 96 students enrolled in the III Level of English, the sample was intentional non-probabilistic considered 60 students distributed 30 for the control group and 30 for the experimental group in which the variable Roleplaying was applied.

The method used was the hypothetical deductive, the experimental design of the quasi-experimental subtype. a pre and post test was applied, establishing four levels of

evaluation: beginning, in process, achieved and highlighted. The data was collected through direct observation, by means of an instrument (checklist) which was designed for this investigation and which was submitted to the respective validity and reliability tests. In this way, verbal expression could be directly evaluated during a Roleplaying session.

The overall average of oral expression in the experimental group according to the posttest was 15.40 and in the pretest 12.87. The comparison of the means showed a significant difference ($p < 0.05$), as it was also obtained by comparing the posttest global averages between the experimental group and the control group. It is concluded that the technique of Roleplaying significantly improved the competence of the oral expression of the English language.

6. **KEYWORDS:** Roleplaying, Oral Expression, Communicative approach.

7. INTRODUCCIÓN

El informe EF-EPI sobre el índice del Dominio del Inglés publicada el año 2018 realizado a partir de una encuesta con 1,3 millones de participantes emitió los puntajes del dominio del inglés para más de 400 regiones y ciudades en el mundo. Entre sus principales resultados encontraron que en general a nivel mundial el dominio de las competencias del inglés tuvo un progreso positivo. De acuerdo a los niveles definidos por el estudio Europa donde las capacidades son las que mejor dominio tienen en el panorama mundial, África es el continente que destacó en su mejora del dominio del inglés comparando con los resultados del anterior estudio (2016) sin embargo Asia a pesar del nivel alto de inversión en la enseñanza no mejora sus niveles. Latinoamérica la región donde las economías son fluctuantes así como los tipos de gobierno ha decrecido aunque ligeramente pero se advierte una tendencia a la baja, como es el caso del Perú.

El caso del Perú no es un hecho singular al ocupar el puesto 59 retrocedió y confirmó una tendencia a la baja los últimos 5 años, esto es evidente cuantitativamente si se compara los 50.5 puntos del 2016 a los 49.3 del 2017 obtenidos en este estudio y solo refleja las opiniones de la mayoría de personas que estudian o ha estudiado inglés en sus diferentes ámbitos, educación básica regular o en cursos desarrollados en las universidades, donde consideran los encuestados que su nivel de dominio solo llega al de elemental o básica (53%) y solo un 4% lo considera fluido teniendo más confianza en sus competencias lectoras y de redacción que las de tipo oral.

El Perú mediante el Ministerio de Educación ha marcado sus estrategias para enfrentar la celebración del bicentenario de su independencia (2021). El año 2014 firmó un convenio binacional con Inglaterra para la capacitación de docentes y el traslado de tecnología para el aprendizaje del inglés. El programa denominado Inglés puertas abiertas al mundo tiene como objetivo lograr que el 2021 todos los estudiantes de las

instituciones públicas del Perú logren egresar con una competencia comunicativa en inglés de Nivel B1, de acuerdo a los promedios a nivel internacional. Esta política tiene cuatro ejes estratégicos siendo dominio del Minedu: La enseñanza y aprendizaje del idioma inglés en la Educación Básica y la enseñanza para el perfeccionamiento del idioma inglés en la Educación Superior. Se supone que el logro de este objetivo generará un capital humano más productivo a partir del dominio de un idioma global que le permita un progreso económico, profesional y cultural

Actualmente, en la Educación Básica Regular se trabaja solo en el nivel secundario, la enseñanza del inglés, contando con 2 horas a la semana en la mayoría de las instituciones educativas. Sin embargo, en el 2017, se propuso implementar un nuevo ajuste curricular que propone iniciar la enseñanza del idioma inglés en los primeros años de escolaridad y con 5 horas a la semana en las Instituciones Educativas de Jornada Escolar Completa lo que en la práctica no se ha implementado en el 100% de instituciones educativas. Las razones pasan desde falta de ambientes y de docentes capacitados. Por lo tanto el conocimiento y las habilidades necesarias para el buen desarrollo del aprendizaje del idioma Inglés se ven circunscritos al aula donde no existe nada de motivación y poco interés manifiesto para aplicar los conocimientos adquiridos en el ensayo de diálogos o la revisión de lecturas insertas en los libros de textos, además de otros elementos didácticos que son proporcionados para el reforzamiento de la competencia requerida. Paulatinamente esta predisposición trae como consecuencia la adopción de patrones de conducta de resistencia a realizar tareas desafiantes y con mayor riesgo de fracaso como es el caso del aprendizaje de las competencias de expresión oral, requeridas para el dominio de una segunda lengua. Por tanto, después de cinco años de haber cursado la asignatura de inglés en la etapa de la educación básica regular, el grado de eficacia comunicativa es muy bajo, la mayoría de alumnos se encuentran en el nivel básico y otros en menor porcentaje en el nivel intermedio. En términos generales los estudios realizados han demostrado que el estancamiento y retroceso en la competencia comunicativa de nuestros estudiantes se debe a que lo aprendido se le olvida al no ejercitarse en contextos de interacción comunicativa cercanos a la realidad.

Como respuesta a esta problemática se plantea la técnica del Roleplaying para mejorar la expresión oral de los estudiantes. La técnica de Juego de Roles o Roleplaying permite el aprendizaje de competencias específicas en diferentes ámbitos técnicos y profesionales por las características de la propia técnica es eficaz para que en pequeños grupos los aprendices aprendan a aprender ejercitando mediante la simulación (en escenarios semejantes a la realidad) de determinados roles las competencias que

necesitaran en un futuro, el registro de estas simulaciones permite además que los participantes puedan analizar sus actitudes y reciban retroalimentación tanto de sus pares como del conductor o docente. Los resultados en diferentes experiencias han concluido que el juego de roles constituyen una experiencia muy eficaz para la instrucción y desarrollo de competencias.

El Ministerio de educación (2010) lo define la expresión oral como:

El proceso consiste en comunicar se con fluidez y claridad, utilizando en forma pertinente los recursos verbales y no verbales. Implica el desarrollo interactivo de las capacidades de comprensión y producción de textos orales en diversas situaciones comunicativas y con diferentes propósitos, relacionados al entorno familiar y social del estudiante, quien aprende a escuchar y a expresar sus ideas, emociones y sentimientos en diversos contextos y con diferentes inter locutores de manera asertiva, lo mismo que a comunicarse con entonación y pronunciación pertinentes a la situación comunicativa. (p.12).

8. METODOLOGÍA

El método empleado fue Hipotético-deductivo con enfoque cuantitativo. El tipo de estudio es aplicado-experimental que se caracteriza por su interés en la aplicación de los conocimientos teóricos a determinada situación y las consecuencias prácticas que de ella se deriven en el nivel causa-efecto donde hay un fenómeno.

El diseño utilizado es el cuasi experimental porque la elección de la muestra no es probabilística. Se utilizaron dos grupos, de control y experimental con preprueba y posprueba (Sánchez y Reyes (2008).

La población estuvo conformada por 96 estudiantes matriculados en la asignatura Inglés III correspondientes al semestre 2018-II de una universidad del cono sur de Lima. La muestra fue seleccionada de manera no probabilística porque se usó los grupos intactos. Al ser un diseño cuasi experimental la muestra se distribuyó en dos grupos control y experimental con un total de 60 participantes.

Como técnica se utilizó la observación estructurada que sirve para registrar conductas de forma sistemática y estructurada. Es directa porque el investigador se pone en contacto personalmente con el hecho que tratando de investigar. Como instrumento se usó una lista de cotejo que se sometió a una validez de contenido por juicio de expertos. Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010), indican que: “la validez de expertos se refiere al grado en que aparentemente un instrumento de medición mide la variable en cuestión, de acuerdo con expertos en el tema” (p. 204).

Para evaluar la confiabilidad del instrumento se usó el estadístico KR (Kuder y Richardson) para procesar los resultados de la prueba piloto se calculó el fórmula que

mide la consistencia interna del instrumento cuyas alternativas de respuesta son dicotómicas. KR= 0.75 que indica que el instrumento empleado tiene un nivel adecuado de confiabilidad. Análisis de datos se utilizó el programa estadístico: SPSS versión 25 Para la prueba de hipótesis se utilizó el estadístico: U de Mann-Whitney

9. RESULTADOS

Hipótesis General (HG): La técnica Roleplaying influye significativamente en la mejora de la expresión oral del idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Hipótesis Nula (Ho): La técnica Roleplaying no influye significativamente en la mejora de la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

Tabla 37

Comparación del Pre y Pos test del Grupo Experimental

	TOTAL
U de Mann-Whitney	4,000
W de Wilcoxon	469,000
Z	-6,644
Sig. asintótica (bilateral)	,000

En la tabla 37, se observa que a nivel de la Expresión oral, existen diferencias entre los puntajes pre y post test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$), por lo tanto se concluye que la técnica Roleplaying, incrementa el nivel de expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes.

Por lo tanto en base a los resultados obtenidos, se acepta la hipótesis general:

H_G: La técnica del juego de roles influye significativamente en la mejora de la expresión oral en el idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima, 2018.

10. DISCUSIÓN

El objetivo de la investigación fue determinar los efectos de la técnica roleplaying en la expresión oral de idioma inglés y sus diferentes dimensiones en estudiantes universitarios de una universidad privada de Lima sur. Cabe señalar que ambas muestras (grupo experimental y control) fueron grupos ya formados seleccionados acuerdo a las normas para un trabajo cuasi experimental los cuales fueron evaluados

previamente a la aplicación de la técnica. De los resultados de este pretest se pudo concluir que ambos grupos empezaron en similares condiciones además que se comprueba que existe la necesidad de mejorar la expresión oral del idioma inglés en ambos grupos.

Estos resultados previos son coherentes con los que encontraron Álvarez y Panta (2017) quienes señalan que la enseñanza del inglés, en nuestro sistema educativo es muy precaria en especial el brindado en los colegios públicos. Asimismo estos resultados tiene relación con los encontrados por Aburto y Chillón (2014) sostienen que estas limitaciones se deben a múltiples aspectos, dentro de los cuales destacan la falta de capacitación en el uso de herramientas, técnicas y/o estrategias de parte de los docentes para la enseñanza del idioma extranjero sumado a la escasa motivación para aprender el idioma de parte del estudiante debido muchas veces, al constante fracaso para responder al profesor o la capacidad para entablar un diálogo.

Con respecto a la contrastación de la hipótesis general se muestra que el grupo experimental en el pretest obtuvo una media de 8.97 y en el posttest una media de 15.40, además el valor de significancia obtenido indican que existen diferencias significativas en el grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$), entre las mediciones pre y pos test del nivel de expresión oral del idioma inglés, después de la aplicación de la técnica roleplaying. Del mismo modo la comparación estadística muestra además que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pos test del grupo experimental y grupo control. Dado que el valor de ($p= 0.000 < 0.05$), por lo tanto se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa por tanto se concluye que la técnica Roleplaying, incrementa el nivel de expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima.

Estos resultados coinciden con los encontrados por Vera-Mostacero (2007) quien realizó una investigación, cuyo objetivo fue demostrar la eficiencia y utilidad de la técnica del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el aprendizaje del idioma inglés. Los resultados demostraron que después de la aplicación de la técnica de juego de roles, el grupo experimental que había sido sometido al programa tenía niveles más altos en comprensión y producción oral, tanto comparándose con sus propios resultados pre y posttest como con los otros grupos que no lo habían utilizado. Coincide también con los resultados que obtuvo León (2014) con respecto a la influencia de los métodos activos para que el alumno pueda desarrollar y utilizar de una manera eficiente las habilidades auditivas y lingüísticas para la mejora de las competencias para el dominio de la expresión oral y comprensión del idioma inglés. Los resultados en los diferentes indicadores como fluidez, comprensión y dominio del discurso y pronunciación del grupo experimental se ubicaron en los niveles más altos

comparados con los resultados del grupo control siendo muy significativos los cambios encontrados ($p < 0.05$) El promedio global correspondiente al grupo control pasó de 7.78 en el pre test a un 8.08 del post test respecto a la expresión oral, en el grupo experimental, se encontraron cambios altamente significativos según el post test fue 16.86 y en el pre test 11.00. Coincide también con los trabajos de Broncano y Montoro (2017) quienes llegaron a la conclusión que la capacidad de expresión oral en el aprendizaje del idioma inglés mejora sustantivamente mediante la estrategia para el aprendizaje y enseñanza, juego de roles- Además que se incrementan otras habilidades incluidas en la competencia comunicativa.

La contrastación de la hipótesis específica 1 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora el contenido de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental siendo el valor de significancia mayor al valor de significancia teórica ($p=0.247 > 0.05$). Por tanto se rechaza la hipótesis alterna y se acepta la hipótesis nula, por lo tanto se concluye que Asimismo cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos se aprecia que hay cambios en favor del grupo experimental sin embargo estos no son muy diferentes. Una explicación tentativa, que debería investigarse, sería que en el caso de la dimensión Contenido donde el estudiante debe estar capacitado para poder transmitir con claridad las ideas principales de un texto mediante el diálogo además de facilitar detalles que son relevantes e interesantes esta dimensión es necesario aprender en ambos grupos y no hay mucha diferencia en la técnica o los recursos que usan tanto docentes como estudiantes para dominarlo.

Asimismo la contrastación de la hipótesis específica 2 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora la comprensibilidad de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.013 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y pos test en la dimensión comprensibilidad. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica mejora significativamente la dimensión comprensibilidad donde el estudiante debe mostrar la capacidad de utilizar un lenguaje adecuado para transmitir las ideas principales con claridad mejorando su expresión oral en el idioma inglés.

En cuanto a la contrastación de la hipótesis específica 3 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora la fluidez de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que la diferencia es mucho más amplia en favor del grupo experimental tanto a nivel del pre y post test en la dimensión fluidez. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica roleplaying mejora muy significativamente la dimensión fluidez donde el estudiante se expresa de forma continua y con cierto ritmo mejorando su expresión oral en el idioma inglés. Balcázar, Rivera y Chacón (2013) sostiene con respecto a la fluidez de la competencia expresión oral como la capacidad para expresarse de manera clara y entendible con sentido pero adicionalmente con agilidad. Callañaupa y Enriquez (2017) con respecto a la dimensión fluidez y su indicador precisión un 93.1 considera que han logrado un nivel bueno y excelente de igual manera en el indicador pronunciación 67.2%. En general en la dimensión fluidez 93.1% de los participantes consideran que han logrado un nivel bueno y excelente.

La contrastación de la hipótesis específica 4 con respecto a si la aplicación de la técnica roleplaying mejora la pronunciación de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.016 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y post test en la dimensión pronunciación. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica mejora significativamente la dimensión pronunciación que Al respecto Thornburry (2006) refiere que la pronunciación es un indicador de un uso adecuado y comprensible de la producción de sonidos con la finalidad de transmitir el significado conjuntamente integrado a la acentuación y entonación y la respectiva conexión lógica mejora el dominio de la expresión oral.

En relación a la contrastación de la hipótesis específica 5 con respecto a si la aplicación de la técnica roleplaying mejora la entonación de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.027 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel

de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que el grupo experimental tiene más puntaje que el grupo control a nivel del pre y pos test en la dimensión entonación. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica mejora significativamente la dimensión entonación que al respecto Niño (2007) se refiere a la entonación como a la habilidad del estudiante de imprimir cierta musicalidad a sus enunciados y buscar algún efecto tonal para dar mayor énfasis expresivos a las frases u oraciones. “La entonación corresponde a la curva melódica que puede desplazarse de tono medio, a tono alto y bajo, según las necesidades expresivas” (p.269), mejorando su expresión oral en el idioma inglés. Estos resultados coinciden con los encontrados por Callañaupa y Enriquez (2017) quienes en un trabajo sobre la aplicación de métodos y técnicas más apropiados para la enseñanza del idioma inglés, particularmente buscando una mejora en la expresión oral encontraron con respecto a los indicadores específicos que los participantes en un porcentaje de 67.1% consideran que han logrado un nivel bueno y excelente con respecto a la dimensión entonación y su indicador acento; Un 67.2% en el indicador entonación, 74.2 en el indicador ritmo debido al uso de esta técnica.

La contrastación de la hipótesis específica 6 en cuanto a que la aplicación de la técnica roleplaying mejora la precisión de la expresión oral en el idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.099 > 0.05$). Asimismo cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos se aprecia que hay cambios en favor del grupo experimental sin embargo estos no son muy diferentes. Es decir el estudiante no logra según Martínez (2010) “Usar correctamente los conectores y referentes y las formas gramaticales correctas” (p.202) y tampoco el vocabulario utilizado es fluido y pertinente a la situación comunicativa. Se puede deducir que la precisión de la expresión oral está muy relacionado con la dimensión de los contenidos los cuales se deben dominar para que aparezca de manera natural en la comunicación.

En cuanto a la contrastación de la hipótesis específica 7 con respecto a si la aplicación de la técnica roleplaying mejora el uso de los recursos no verbales en la expresión oral del idioma inglés, los resultados estadísticos determinaron que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$). Lo que se comprueba cuando se comparan los puntajes obtenidos tanto a nivel de rangos promedio o suma de rangos de ambos grupos donde se aprecia que la diferencia es mucho más amplia en favor del grupo experimental tanto

a nivel del pre y post test en la dimensión recursos no verbales. Estadísticamente hay evidencia que la aplicación de la técnica roleplaying mejora muy significativamente la dimensión recursos no verbales donde el estudiante usa estos recursos durante la comunicación lo cual según el Ministerio de Educación (2010) conjuntamente con los recursos verbales afianzan la comprensión del mensaje de una manera general o contextual y más rápida. Lo que ayuda a dar mayor fluidez en la descripción de la situación, una persona o un objeto cuando no se conoce el término exacto o implica un estado emocional.

Por ultimo de acuerdo a los resultados a nivel general y cada una de la dimensiones relacionadas con la competencias expresión oral el idioma inglés en cuanto al contenido, comprensibilidad fluidez, pronunciación, entonación, precisión y el uso de recursos no verbales, en diferentes nivel de significancia permiten llegar a la conclusión que la técnica del Roleplaying, aplicadas, mejoran significativamente el aprendizaje de la expresión oral del idioma inglés en estudiantes de una universidad privada de Lima.

11. CONCLUSIONES

Primera: Se logró determinar que la aplicación de la técnica Roleplaying, incrementa el nivel de expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados indican que existen diferencias significativas en el grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$), entre las mediciones pre y pos test del nivel de expresión oral del idioma inglés después de la aplicación de la técnica, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis general (H_G) propuesta.

Segunda: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, no mejora la dimensión contenido de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.247 > 0.05$), respecto a la dimensión contenido, entonces se rechaza la hipótesis específica 1 ($H_{E.1}$).

Tercera: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora la dimensión comprensibilidad de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados obtenidos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.013 < 0.05$), en cuanto a la dimensión comprensibilidad, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 2 ($H_{E.2}$).

Cuarta: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora significativamente la dimensión fluidez de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados determinaron que

existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$) con respecto a la dimensión fluidez, entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 3 (H.E.3).

Quinta: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora la dimensión pronunciación de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados obtenidos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.016 < 0.05$), en cuanto a la dimensión pronunciación. Entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 4 (H.E.4).

Sexta: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora los indicadores de la dimensión entonación, de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados obtenidos determinaron que existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.027 < 0.05$) en cuanto a la dimensión entonación. Entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 5 (H.E.5).

Séptima: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, no mejora los indicadores de la dimensión precisión de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados estadísticos determinaron que no existen diferencias significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.099 > 0.05$) respecto a la dimensión precisión. Entonces se rechaza la hipótesis específica 6 (H.E.6).

Octava: Se determinó que la aplicación de la técnica Roleplaying, mejora significativamente la dimensión uso de recursos no verbales de la expresión oral en el idioma inglés de los estudiantes de una universidad privada de Lima. Los resultados determinaron que existen diferencias muy significativas entre los puntajes pre test y pos test del grupo experimental ($p=0.000 < 0.05$) con respecto a la dimensión uso de recursos no verbales. Entonces se rechaza la hipótesis nula (H_0) y se acepta la hipótesis específica 7 (H.E.7).

12. REFERENCIAS

Aburto, E. y Chillón. L. (2016). *Propuesta y aplicación de la estrategia didáctica basada en la técnica juego de roles en la enseñanza del idioma inglés y su influencia en el desarrollo de la capacidad de expresión y comprensión oral en los alumnos del quinto grado de educación secundaria*. (Tesis publicada). Editorial: Universidad Nacional del Santa

- Álvarez, L. y Panta (2017). *La aplicación de la técnica del Role- Play para mejorar la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes del quinto año de secundaria de la Institución Educativa Manuel Muñoz Najar, Arequipa- 2017.* (Tesis). Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa.
- Balcázar, M., Rivera, K. y Chacón, Z. (2013). *Fluidez verbal en niños y niñas de 5 años en situación de extrema pobreza de la comunidad urbana autogestionaria de Huaycán – Ate* (Tesis para optar el grado de Magíster en Fonoaudiología) Pontificia Universidad Católica del Perú.
- Broncano A. y Montoro Y. (2017). *Influencia del juego de roles para el desarrollo de la comunicación oral en el idioma Inglés en los estudiantes del tercer grado de educación secundaria de la Institución Educativa “Pedro Pablo Atusparia” de Vicos.* (Tesis de maestría). Universidad Nacional de Trujillo. Trujillo, Perú.
- Callañaupa, C. y Enriquez, E. (2017). *La dramatización y su relación con el desarrollo de la expresión oral en inglés en los estudiantes del cuarto grado de secundaria de la Institución Educativa Pública N° 1217 Jorge Basadre Grohmann, Chacabuco, 2014.* (Tesis). Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle., S.
- Hernández, R., Fernández, C. y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación.* (5ª. Ed.). México: McGrawHill.
- León, M. (2005). *Estrategias para el desarrollo de la comunicación profesional.* México: Limusa
- Martínez, R. (2010). *Influencia del role-playing en el proceso de enseñanza-aprendizaje de enfermería.* (Tesis doctoral). Universidad de Alicante. España.
- Ministerio de Educación. (2010). “Orientación para el Trabajo Pedagógico del Área de Idioma Extranjero” Lima- Perú
- Sánchez, H. y Reyes, C. (2006). *Metodología y diseños en la investigación científica.* Lima: visión universitaria.
- Vera-Mostacero, N. (2007). *Influencia del juego de roles para mejorar la comprensión y producción oral en el idioma inglés de los alumnos del quinto grado de educación secundaria del colegio particular adventista José de San Martín de Trujillo.* (Tesis no publicada). Facultad de Educación y Ciencias de la Comunicación - Departamento de Idiomas y Lingüística. Universidad Nacional de Trujillo. Perú.



Autónoma
Universidad Autónoma del Perú

Suscribe:

Que, Otoya Tafur, Candice Catherine estudiante del programa de maestría en Educación de la universidad César Vallejo, filial Lima Norte ha realizado la aplicación de instrumentos de recolección de datos: Lista de Cotejo y Guía de Observación sobre ROLEPLAYING EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS a 60 estudiantes del Nivel III de inglés matriculados en el ciclo 2018 - II del Centro de Idiomas de la Universidad Autónoma del Perú.

Se otorga la presente constancia a solicitud de la interesada para los fines que crea conveniente.

Villa el Salvador 28 de febrero del 2019





ESCUELA DE POSGRADO
UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Dictamen Final

Vista la Tesis:

“Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018”

Y encontrándose levantadas las observaciones prescritas en el Dictamen, del graduando(a):

OTOYA TAFUR CANDICE CATHERINE

Considerando:


Que se encuentra conforme a lo dispuesto por el artículo 36 del REGLAMENTO DE INVESTIGACIÓN DE POSGRADO 2013 con RD N. ° 3902-2013/EPG-UCV, se DECLARA:

Que la presente Tesis se encuentra autorizada con las condiciones mínimas para ser sustentada, previa Resolución que le ordene la Unidad de Posgrado; asimismo, durante la sustentación el Jurado Calificador evaluará la defensa de la tesis y como documento respectivamente, indicando las observaciones a ser subsanadas en un tiempo máximo de seis meses a partir de la sustentación de la tesis.

Comuníquese y archívese.

Lima, 1 de marzo de 2019


Dr. Mitchell Alberto Alarcón Díaz
Asesor de la tesis


Mg. Julio Bernabe Bernal Pacheco
Revisor de la tesis



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

RESOLUCIÓN JEFATURAL N° 1151 – 2019 – UCV – L – EPG

Los Olivos, 8 de mayo de 2019

VISTO:

El expediente presentado por OTOYA TAFUR, CANDICE CATHERINE solicitando autorización para sustentar su Tesis titulada: **ROLEPLAYING EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA-2018** y

CONSIDERANDO:

Que el(los) bachiller(es) OTOYA TAFUR, CANDICE CATHERINE, ha(n) cumplido con todos los requisitos académicos y administrativos necesarios para sustentar su Tesis y poder optar el Grado de **Maestra en Educación con Mención en Docencia y Gestión Educativa**;

Que, el proceso para optar el Grado de Maestra está normado en los artículos del 22° al 32° del Reglamento para la Elaboración y Sustentación de Tesis de la Escuela de Posgrado;

Que, en su artículo 30° del Reglamento de Grados y Títulos de la Universidad César Vallejo que a la letra dice: *"Para efectos de la sustentación de Tesis para Grado de Maestro o Doctor se designará un jurado de tres miembros, nombrados por la Escuela de Posgrado o el Director Académico de la Filial en coordinación con el Jefe de la Unidad de Posgrado; uno de los miembros del jurado necesariamente deberá pertenecer al área relacionada con el tema de la Tesis"*;

Que, estando a lo expuesto y de conformidad con las normas y reglamentos vigentes;

SE RESUELVE:

Art. 1°.- AUTORIZAR, la sustentación de la Tesis titulada: **ROLEPLAYING EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD PRIVADA, LIMA-2018** presentado por OTOYA TAFUR, CANDICE CATHERINE.

Art. 2°.- DESIGNAR, como miembros jurados para la sustentación de la Tesis a los docentes:

Presidente	: Dr. Yolvi Ocaña Fernandez
Secretario	: Mg. Julio Bernal Pacheco
Vocal (Asesor de la Tesis)	: Dr. Mitchell Alarcón Díaz

Art. 3°.- SEÑALAR, como lugar, día y hora de sustentación, los siguientes:

Lugar	: Aula 206-A
Día	: 15 de mayo de 2019
Hora	: 9:30 a.m.

Regístrese, comuníquese y archívese.



Dr. Carlos Ventura Orbegoso
Jefe

Escuela de Posgrado – Campus Lima Norte



MBA Ommero Trinidad Vargas
Secretario Académico

Escuela de Posgrado – Campus Lima Norte

Cc. Jurados, interesado, Archivo.

Somos la universidad de los
que quieren salir adelante.



ucv.edu.pe

Acta de Aprobación de originalidad de Tesis

Yo, **Mitchell Alarcón Diaz**, docente de la Escuela de Posgrado de la Universidad César Vallejo filial Lima Norte, revisor de la tesis titulada **"Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018"** del (de la) estudiante Candice Catherine Otoy Tafur, constato que la investigación tiene un índice de similitud de 25% verificable en el reporte de originalidad del programa Turnitin.

El/la suscrito(a) analizo dicho reporte y concluyo que cada una de las coincidencias detectadas no constituye plagio. A mi leal saber y entender la tesis cumple con todas las normas para el uso de citas y referencias establecidas por la Universidad César Vallejo.

Lima, 19 de febrero de 2019





Mitchell Alarcon Diaz

DNI: 09728050

Feedback Studio - Google Chrome

https://evturnitin.com/app/carta/ev/?o=1148674155&uo=10381ang=es&gs=1&u=1053917590

feedback studio

candice 2 - 7/19

78 de 79

25 %

Resumen de coincidencias

ESUELA DE PUSGKADU

UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Roleplaying en la expresión oral del idioma inglés en los estudiantes de una universidad privada, Lima-2018

TESIS PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE:
MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN GESTIÓN EDUCATIVA.

AUTORA:
Br. CANDICE CATHERINE OTOYA TAFUR

ASESOR:

Escuela de Posgrado

UCV

Investigación

Campus Lima Norte

1

Entregado a Universidad Trabajo del estudiante

7 %

2

repositorio ucv.edu.pe Fuente de Internet

3 %

3

repositorio unesa.edu.pe Fuente de Internet

2 %

4

rua.ua.es Fuente de Internet

1 %

5

repositorio autonomia.e... Fuente de Internet

1 %

6

es.scribd.com Fuente de Internet

1 %

7

repositorio una.edu.pe Fuente de Internet

1 %

Página: 1 de 112

Número de palabras: 24796

Text-only Report

High Resolution

Activado



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

Centro de Recursos para el Aprendizaje y la Investigación (CRAI)
"César Acuña Peralta"

FORMULARIO DE AUTORIZACIÓN PARA LA PUBLICACIÓN ELECTRÓNICA DE LAS TESIS

1. DATOS PERSONALES

Apellidos y Nombres: (solo los datos del que autoriza)

OTOYA TAFUR CANDICE CATHERINE

D.N.I. : 10806465

Domicilio : AV. HERALDOS NEGROS #488 C.V.-U.H.T

Teléfono : Fijo : Móvil : 980788514

E-mail : candicec66@hotmail.com

2. IDENTIFICACIÓN DE LA TESIS

Modalidad:

☐ Tesis de Pregrado

Facultad :

Escuela :

Carrera :

Título :

☒ Tesis de Posgrado

☒ Maestría

Grado : MAESTRA EN EDUCACIÓN

☐ Doctorado

Mención : EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

3. DATOS DE LA TESIS

Autor (es) Apellidos y Nombres:

OTOYA TAFUR CANDICE CATHERINE

Título de la tesis:

ROLEPLAYING EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA
INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD
PRIVADA, LIMA - 2018

Año de publicación : 2019

4. AUTORIZACIÓN DE PUBLICACIÓN DE LA TESIS EN VERSIÓN ELECTRÓNICA:

A través del presente documento, autorizo a la Biblioteca UCV-Lima Norte,
a publicar en texto completo mi tesis.

Firma :

Fecha :

22-06-2019



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

AUTORIZACIÓN DE LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

CONSTE POR EL PRESENTE EL VISTO BUENO QUE OTORGA EL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN DE

ESCUELA DE POSGRADO

A LA VERSIÓN FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE PRESENTA:

CANDICE CATHERINE DTOYA TAFUR

INFORME TITULADO:

ROLEPLAYING EN LA EXPRESIÓN ORAL DEL IDIOMA

INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE UNA UNIVERSIDAD

PRIVADA, LIMA - 2018

PARA OBTENER EL TÍTULO O GRADO DE:

MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN DOCENCIA Y GESTIÓN EDUCATIVA

SUSTENTADO EN FECHA: 15 DE MAYO DE 2019

NOTA O MENCIÓN: APROBADO POR UNANIMIDAD



[Firma manuscrita]

FIRMA DEL ENCARGADO DE INVESTIGACIÓN